

Université de Montréal

**Jouer dehors :
un retour vers les espaces urbains**

par Renata de Souza Ligabue

École de design
Faculté de l'Aménagement

Mémoire présenté
en vue de l'obtention du grade de M. Sc. A.
en Aménagement
option Design et Complexité

Avril, 2018

© Renata de Souza Ligabue, 2018

Université de Montréal
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé
Jouer dehors : un retour vers les espaces urbains

Présenté par :
Renata de Souza Ligabue

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Louis-Martin Guay, président du jury
Marie-Josèphe Vallée, directrice de recherche
Tatjana Leblanc, membre du jury

Résumé

Plus récurrents chaque jour, les exemples pratiques de la ludification des villes nous présentent de nouvelles pratiques évoquant des enjeux importants qui méritent d'être approfondis.

En nous référant aux études sur les jeux urbains des auteurs De Souza e Silva et Andrade ainsi que par le concept de ville à l'échelle humaine de Gehl, nous cherchons à comprendre de quelle manière les activités ludiques pratiquées dans les espaces urbains peuvent favoriser l'appropriation de ces espaces.

Dans une approche qualitative d'étude de cas multiple, nous avons analysé comment s'accomplit ce processus à travers l'observation du déroulement de trois activités ludiques à Montréal.

Analysant les données recueillies à l'occasion des parcours observés, des questionnaires et des entrevues, nous avons découvert les facteurs déterminants qui favorisent l'appropriation des espaces urbains. Nous avons aussi identifié d'autres phénomènes déclenchés : l'occupation des espaces urbains, la création de nouveaux souvenirs, l'encouragement de nouveaux comportements, la découverte et l'exploration de la ville, le changement de fonction et de perception des espaces et la valorisation des espaces urbains. D'ailleurs, nous avons vérifié que la narration a un rôle d'intensification de ces phénomènes, rendant les activités plus intéressantes, agréables et porteuses de sens.

Nous avons donc conclu que certaines activités ludiques pratiquées dans les espaces urbains servent au développement de la ville à l'échelle humaine, contribuant à sa vivacité, sa sécurité, sa durabilité et sa santé. Elles ont également des effets positifs sur les participants, encourageant le vivre-ensemble, la sociabilité et les liens affectifs dans les espaces urbains.

Mots-clés : espaces urbains, jeux urbains, appropriation des espaces urbains, activités ludiques, animations urbaines, héritage culturel, ville jouable, ludification de la ville

Abstract

Practical examples of urban gamification become more common every day. Thereby, these ludic activities in the city present new practices that raises critical issues deserving further studies.

Enlightened by the urban games studies of De Souza e Silva and Andrade and Gehl's concept of cities for people, we seek to expand the understanding about how ludic activities in urban spaces can encourage their appropriation.

Through a qualitative approach of multiple cases study, we investigated how this process is accomplished by the observation of three different ludic activities in Montreal.

Analyzing the data collected from observed pathways, online questionnaires and group interviews, we have discovered the determinant factors that promote the appropriation of urban spaces. Beyond that, we have also identified other triggered phenomena, such as the occupation of urban spaces, the creation of new memories, the encouragement of new behaviors, the discovery and exploration of the city, the change of function and perception of spaces and the valorization of urban spaces. Moreover, we have verified that narratives enhance all these phenomena, making the activity more interesting, pleasant and enlightened.

Some ludic activities thus can be used to nourish the concept of cities for people, contributing to its liveness, safety, sustainability and health. They also present positive effects on participants, to a better live together, sociability and emotional bonding in urban spaces.

Keywords: urban spaces, urban games, appropriation of urban spaces, ludic activities, urban animations, cultural heritage, playful city, urban gamification

Table des matières

Résumé.....	i
Abstract	ii
Table des matières.....	iii
Liste des tableaux.....	vii
Liste des figures	viii
Liste des sigles	ix
Liste des abréviations.....	x
Remerciements.....	xii
Avant-propos.....	xiii
Introduction.....	1
La ville globalisée en tant que scène de la réinvention du vivre-ensemble	1
La diffusion des activités ludiques dans le monde.....	2
Canada : une industrie du jeu vidéo, un pays qui joue.....	4
Montréal : une ville narrative, une ville qui se souvient.....	4
Problématique	5
Les enjeux de la vie en ville.....	6
En quête d’une ville à l’échelle humaine à travers les activités ludiques	7
Les enjeux soulevés par les activités ludiques	9
Description du contenu des différents chapitres	10
Chapitre 1 : Des espaces de la ville aux activités ludiques : définitions, relations et interprétations	11
1.1. La ville et l’espace public urbain	11
1.1.1. Espaces publics urbains	12
1.1.1.1. De l’espace physique à l’espace hybride : les types d’espaces.....	13
1.1.1.2. Dynamiques spatiales : l’utilisation de l’espace urbain	17

1.1.1.3.	Appropriation et perception de l'espace urbain : de la marche à des nouvelles pratiques	20
1.1.2.	La ville à l'échelle humaine	22
1.1.2.1.	Villes animées	23
1.1.2.2.	Villes sûres	24
1.1.2.3.	Villes durables	25
1.1.2.4.	Villes saines	27
1.1.2.5.	Favoriser la ville à l'échelle humaine à travers les activités ludiques dans l'espace urbain	27
1.1.3.	Les nouvelles technologies et la ville	28
1.1.3.1.	Les technologies de l'information et de la communication (TIC)	29
1.1.3.2.	Villes intelligentes <i>versus</i> villes jouables	30
1.1.3.3.	Villes hybrides : le résultat des TIC dans l'espace urbain	34
1.1.3.4.	Appropriation des espaces urbains à travers les TIC	35
1.2.	L'univers ludique	36
1.2.1.	<i>Paidia</i> versus <i>Ludus</i> : de l'activité ludique au jeu	39
1.2.2.	Ludification	41
1.2.3.	Jeux sérieux	44
1.2.4.	Les nouvelles sortes de jeux dans l'espace urbain	46
1.3.	La ville reconfigurée par les jeux urbains	54
1.3.1.	L'appropriation des espaces urbains à travers les jeux urbains	54
1.3.2.	La (re) signification des espaces urbains par les activités ludiques : un processus herméneutique	58
1.4.	Concepts complémentaires	60
1.4.1.	Narration <i>versus</i> récits	60
1.4.2.	Narrativité, mémoire, récits et architecture	62
1.4.3.	Types d'immersion	63
1.5.	Question de recherche	64
1.6.	Propositions de recherche	64
1.7.	Objectifs de recherche	65
Chapitre 2 : Méthodologie		66

2.1. L'approche méthodologique	66
2.1.1. Le choix des cas étudiés.....	67
2.2. La collecte de données	69
2.2.1. Méthodes et dispositifs de collecte de données	69
2.2.2. L'échantillonnage et le recrutement.....	72
2.2.3. Contexte des observations et des entrevues	74
2.2.3.1. Contexte et déroulement : Activité Fantômes Montréal	74
2.2.3.2. Contexte et déroulement : Activité Montréal en Histoires	76
2.2.3.3. Contexte et déroulement : Activité <i>Geocaching</i>	79
2.2.4. Considérations éthiques	82
2.3. Le traitement des données.....	83
2.3.1. Méthode d'analyse des données.....	83
Chapitre 3 : Résultats et analyse des données.....	85
3.1. Les facteurs déterminants	85
3.1.1. Immersion ludique	86
3.1.2. Immersion narrative	88
3.1.3. Immersion perceptive.....	90
3.1.4. Immersion sociale	92
3.1.5. Expériences et sentiments	95
3.2. Les phénomènes observés.....	98
3.2.1. Appropriation physique	99
3.2.2. Appropriation imaginaire / acquisition de connaissances.....	100
3.2.3. Changement de fonction	102
3.2.4. Occupation des espaces urbains.....	104
3.2.5. Nouveaux souvenirs.....	106
3.2.6. Encouragement de nouveaux comportements	107
3.2.7. Découverte de la ville	109
3.2.8. Exploration de la ville.....	111
3.2.9. Changement de perception.....	113
3.2.10. Valorisation des espaces urbains / patrimoine	115

Chapitre 4 : Discussion	118
4.1. Les dynamiques spatiales favorisées par les activités ludiques	118
4.1.1. La constitution de l'espace.....	119
4.1.2. L'appropriation des espaces urbains dans les activités ludiques autour de la ville	120
4.1.3. Le potentiel de l'espace urbain comme tiers-lieu	124
4.2. L'activité ludique <i>versus</i> le jeu dans l'espace urbain : différences et similarités.....	124
4.3. La narration en tant qu'un élément de favorisation de l'appropriation des espaces urbains	127
4.4. Les effets de la ludification de la ville à court terme	129
4.4.1. Dans la ville	129
4.4.2. Chez les participants	133
4.5. Limites méthodologiques.....	136
4.5.1. Limites du terrain et de l'échantillonnage	136
4.5.2. Limites de la collecte de données	137
4.5.3. Limites de l'analyse	139
4.5.4. Limites de l'étude	139
Conclusion et pistes	141
Pistes de futures recherches	142
Pistes de projets futurs	143
Bibliographie.....	xiv
Annexe I : Questionnaire en ligne 1	xxiv
Annexe II : Questionnaires en ligne 2.....	xxvii
Annexe III : Guides d'entretiens.....	xxxiii
Annexe IV : Journaux de bord.....	xxxix
Annexe V : Formulaire de consentement.....	xlvi
Annexe VI : Approbation éthique.....	li
Annexe VII : Tableau de fréquence des codes.....	liii

Liste des tableaux

Tableau 1 : Genres de jeux pervasifs selon Montola et Stenros (2009).....	54
Tableau 2 : Classification des activités ludiques	69

Liste des figures

Figure 1 : Big Urban Game à Minnesota	48
Figure 2 : Interface du jeu <i>Botfighters</i>	49
Figure 3 : Jeu <i>Can You See Me Now</i>	50
Figure 4 : Dans le jeu <i>I Love Bees</i> , les joueurs se sont rassemblés dans l'espace urbain en attendant un appel à côté d'un téléphone public	52
Figure 5 : Jeu <i>Prosopopeia Bardo 2: Momentum</i> ayant lieu au centre-ville de Stockholm	53
Figure 6 : Arbre de codage.....	84
Figure 7: Immersion ludique dans le jeu <i>Geocaching</i>	87
Figure 8 : La trouvaille de la géocache par le toucher.....	92
Figure 9 : Discussion pendant l'activité Montréal en Histoires	93

Liste des sigles

ARG : *Alternate reality game* (en français : jeu en réalité alternée)

HRG : *Hybrid reality game*

LARG : *Location alternate reality game*

LARP : *Live-action role-playing*

LBG : *Location-based game* (en français : jeu géolocalisé)

LBMG : *Location-based mobile game*

LBN : *Location-based narrative*

LBS : *Location-based service*

LBT : *Location-based technologies*

RPG : *Role-playing game* (en français : jeu de rôle)

TIC : Technologies de l'information et de la communication

UG : *Urban game* (en français : jeu urbain)

Liste des abréviations

Etc. : Et cætera

Jouer, c'est apprendre. . . à vivre ensemble, à connaître l'environnement . . . à coopérer. -

Arvid Bengtsson

Remerciements

Je remercie tout d'abord mes participants sans qui l'achèvement de cette recherche aurait été impossible. Je les remercie pour leurs disponibilités et leur intérêt, mais surtout pour leur participation aux parcours lors de conditions météorologiques extrêmes.

Un énorme merci à mon compagnon de vie, mon mari Rafael, pour son affection, son soutien et sa patience depuis plus de 12 ans et ce, particulièrement lors de mes études. Merci mon amour de m'accompagner partout dans le monde, d'être toujours à mes côtés et d'être cette personne qui me met toujours au premier plan. Je ne serais jamais arrivée ici sans ton support et ton amour.

Je remercie ma mère Marise, ma meilleure amie, qui subit la distance de 8 692 km qui sépare Montréal et Porto Alegre tous les jours afin de me voir grandir et évoluer en tant que personne, mais aussi professionnellement. Merci de m'apprendre la valeur et l'importance des études. Merci de toujours m'encourager, peu importe la taille ou la folie de mes rêves. Merci de me transmettre ta force et ta résilience qui me permettent de surmonter tous mes défis.

Merci à ma directrice Marie-Josèphe Vallée, pour l'orientation qu'elle m'a offerte dans cette étude. Merci de ton intérêt, de ton soutien et de l'encouragement non seulement le long de mon cheminement à la maîtrise, mais avant même d'être admise dans le programme DESCO depuis notre toute première rencontre en février 2016.

Je remercie la FESP de m'avoir octroyé la bourse de droits supplémentaires de scolarité pour étudiants internationaux, la bourse de fin d'études de maîtrise et la bourse d'excellence du personnel de la FESP. Les aides financières reçues ont été précieuses pour ma réussite en tant qu'étudiante étrangère et m'ont permis de me consacrer entièrement à mes études pendant ces 19 mois.

Avant-propos

La nuit est tombée sur la ville. Camille et sa fille marchent depuis quelque temps dans les rues du Vieux-Montréal, quand tout à coup elles rencontrent le fantôme Antoine des Récollets. Il décrit avec moult détails les récits captivants de sa vie à l'époque où il fréquentait en 1810 le square des Commissaires.

En face du Marché Bonsecours, Raphaël et sa copine se promènent joyeusement. Écouteurs et téléphone à la main, regardant la carte numérique, ils examinent les alentours. Soudainement, pointant le téléphone vers le fleuve, ils découvrent alors, ponctués par les silos, les quais et les bateaux remplis de cargaison, une Montréal vivante à une époque glorieuse maintenant révolue.

La chasse au trésor a démarré une après-midi sur la Place Jacques-Cartier. Sophie et ses amies, les yeux rivés sur la carte de l'écran du téléphone, cherchent des petites boîtes cachées en pleine ville. Elles fouillent sous les bancs, autour des monuments, au fond des fontaines, motivées par la curiosité de découvrir ce que contiennent ces mystérieuses boîtes.

Joignons-nous à eux, afin de redécouvrir et de s'approprier la ville par le biais de ces espaces urbains ! Rejoignons-les, soyons spectateurs, explorateurs et joueurs dans ces endroits riches d'histoires inconnues !

Introduction

La ludification de la ville constitue de nos jours un phénomène qui soulève des enjeux importants à propos de l'appropriation des espaces urbains, de la préservation du patrimoine et de la vie en ville d'une façon générale. De ce fait, nous considérons qu'approfondir les études sur ce sujet est d'une importance majeure. Dans le but de comprendre ce phénomène et ses répercussions, il est important de connaître les circonstances dans lesquelles il s'inscrit. Pour ce faire, dans un premier temps, nous allons mettre en lumière la réalité actuelle de la vie urbaine, ainsi que le contexte d'apparition et de développement de la ludification au sein de la ville.

La ville globalisée en tant que scène de la réinvention du vivre-ensemble

Prenant la ville comme point de départ, sa définition concentre des dimensions institutionnelles, sociales, matérielles, affectives et symboliques. Bien au-delà du rassemblement de l'*urbs* (ensemble de maisons et d'édifices) et de la *civitas* (ensemble de citoyens), la ville « renvoie à une certaine manière de vivre ensemble dans un territoire circonscrit doté d'une identité » (Stébé et Marchal, 2009, 12). Le vivre-ensemble, à son tour, dénote la « cohabitation harmonieuse entre individus ou entre communautés¹ ». Ainsi, le vivre-ensemble dans la ville, voire même dans l'espace public qui fait partie de la ville, signifie cohabiter cet espace de façon harmonieuse. De ce fait, vivre en ville de nos jours, dans le monde globalisé, « c'est une forme d'initiation à la tolérance et à l'universalisme. Car la ville, c'est la rencontre des générations, des itinéraires et des cultures, en un mot : c'est la vie » (Delanoë, 2010, p. 17).

Dans cette réalité, il faut renforcer les rôles des espaces collectifs, c'est-à-dire, réinventer la manière de vivre-ensemble dans l'espace urbain. Nous pouvons le faire par le biais d'actions locales et quotidiennes capables de préserver, d'approfondir, et de stimuler cette cohabitation. Redessiner la ville passe également par des enjeux urbains, sociaux et économiques, mais aussi par des opérations d'aménagement urbain, comme l'offre de service efficaces, la création de

¹ <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/vivre-ensemble/10910799>

commerces et d'activités économiques, la favorisation de la mixité, l'offre d'activités culturelles, etc.

Nous savons que le territoire comprenant la ville s'organise en espaces publics et privés, chacun ayant sa fonction. Dans le présent travail nous nous intéressons particulièrement à l'espace public² et à la vision sociologique de Segaud (2009, 259-289), inspirée du concept de « droit à la ville » d'Henri Lefebvre pour affirmer que tous les citoyens ont le droit d'utiliser et de partager les espaces publics, afin que ce dernier soit un environnement agréable et sain. Ainsi, les activités ludiques autour de la ville s'inscrivent comme des potentiels outils dans cette optique d'utiliser et de partager autrement les espaces publics, voire même comme un outil potentiel qui favoriserait un nouveau modèle de vivre-ensemble dans les villes globalisées.

La diffusion des activités ludiques dans le monde

La ludification de la ville est encore un sujet relativement nouveau dans la recherche scientifique, mais on en entend beaucoup parler, et on le reconnaît mieux chaque jour. Ce phénomène devient de plus en plus fréquent et populaire depuis l'apparition de nombreux projets locaux, et desancements mondiaux des jeux géolocalisés à grande échelle. De nombreuses initiatives ludiques ont été observées tout autour du monde dans les dernières années. Ici, au Canada, Montréal est reconnue comme un exemple de ville « ludifiée » avec, à son actif, plusieurs projets mis en place, tels que : « 21 Balançoires³ », « Loop⁴ », « Maestro⁵ », « *Choreographies for Humans & Stars*⁶ », « Îlot de Chaleur⁷ », « Montréal en Histoires⁸ », etc. D'autres exemples sont apparus partout dans le monde : « *Piano Stairs*⁹ » (Stockholm), «

² La définition d'espace public sera approfondie dans la section 1.1.

³ <http://www.quartierdesspectacles.com/fr/activite/8811/21-balancoires>

⁴ <http://www.quartierdesspectacles.com/fr/medias/loop>

⁵ <http://www.atomic3.ca/projet.php?id=93>

⁶ <http://www.dailytouslesjours.com/project/choreographies-pour-des-humains-et-des-etoiles/>

⁷ <http://www.atomic3.ca/projet.php?id=95>

⁸ <http://www.montrealenhistoires.com/>

⁹ <http://www.thefuntheory.com/piano-staircase>

*Lumina Series*¹⁰ » (Ontario et Québec), « *ActiWait*¹¹ » (Hildesheim et Oberhausen), « *Dancing Traffic Lights*¹² » (Lisbonne), etc.

Dans cette conception de ludification de la ville, depuis le début des années 2000, nous constatons l'émergence des « *location-based games* », des « *urban games* », des « *hybrid-reality games* » et des jeux en réalité alternée, tels que : « *Geocaching*¹³ » (2000), « *Can you see me now?*¹⁴ » (2001), « *Botfighters* » (2002), « *PacManhattan*¹⁵ » (2004), etc (Borries, Walz, et Böttger, 2007). Plus récemment, ces jeux sont sortis du domaine de la recherche et de l'art pour prendre une direction plus commerciale, grâce aux exemples les plus célèbres jusqu'à aujourd'hui, « *Pokémon Go*¹⁶ » (2016) et, à moindre échelle, « *Ingress*¹⁷ » (2014), (de Souza e Silva, 2017).

En même temps, les concepts de jeux sérieux et de ludification¹⁸ ont dépassé le domaine des études du jeu et se sont propagés dans les domaines de la communication et du marketing. Tandis que le siècle passé a été marqué par l'information, le « siècle ludique » dans lequel nous sommes actuellement est dicté par le jeu et par le placement de l'information dans le jeu (Zimmerman, 2013). L'inclusion du mot ludification¹⁹ dans le dictionnaire québécois en 2015 démontre que nous commençons à créer de nouveaux mots afin de mieux comprendre le « siècle ludique ».

¹⁰ <https://momentfactory.com/lumina/>

¹¹ <http://agonistica.com/actiwait-a-smart-traffic-light-button/>

¹² <https://www.bbdo.de/en/work/57cd7da7dc7a94dc54539ed4>

¹³ <https://www.geocaching.com/>

¹⁴ <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>

¹⁵ <http://www.pacmanhattan.com/>

¹⁶ <https://www.pokemongo.com/>

¹⁷ <https://www.ingress.com/>

¹⁸ Les concepts de ludification et de jeux sérieux seront approfondis dans les sections 1.2.2 et 1.2.3.

¹⁹ Traduit de l'anglais *gamification* : http://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2alpha/alpha-eng.html?lang=eng&i=1&srchtxt=gamification&index=alt&codom2nd_wet=1#resultrecs

Canada : une industrie du jeu vidéo, un pays qui joue

L'industrie du jeu vidéo s'agrandit chaque année au Canada. En 2017, le pays a eu une hausse de 21% par rapport à 2015 quant au nombre de studios en activité. Il s'agit d'un secteur très important pour l'économie du pays, injectant environ 3,7 milliards de dollars par an. De plus, environ 2100 projets de jeu vidéo ont été réalisés, soit 26% de jeux pour la famille, suivi en deuxième place par les jeux sérieux qui représentent 15%. Malgré une baisse de 36% dans les projets mobiles, cette plateforme se maintient en deuxième position parmi les projets terminés, derrière ceux conçus pour le *Web*. Du point de vue démographique, seulement 37% des Canadiens se considèrent joueurs, par contre, 52% ont joué au moins une fois au cours des quatre dernières semaines, ce qui, effectivement, les placent dans la catégorie des joueurs. Une autre statistique remarquable est l'âge moyen du joueur Canadien : 36 ans, selon le rapport (Association canadienne du logiciel de divertissement, 2017).

Tout bien considéré, la scène actuelle semble favoriser l'apparition des projets de ludification, étant donné que la majorité des projets créés sont des jeux familiaux et des jeux sérieux. De la même façon, plus de la moitié des Canadiens sont de joueurs, l'âge moyen étant considérablement élevé, ce qui réfute le sens commun qui a tendance à catégoriser les jeux au domaine de l'enfance.

Montréal : une ville narrative, une ville qui se souvient

À l'occasion du 375^e anniversaire de Montréal, nous avons pu observer un grand potentiel dans plusieurs initiatives mises en œuvre pour célébrer l'évènement. À l'instar du projet « Montréal en Histoires » lancé en 2015 et amélioré en 2017, un parcours technohistorique fonctionnant à l'aide d'une application mobile et des données de localisation de l'utilisateur a été mis en place. Cette application mobile guide son utilisateur en racontant l'histoire de la fondation de la ville et de ses lieux historiques. Par le biais de la réalité augmentée, paysages actuels et anciens se superposent, ce qui « transporte » l'utilisateur dans les siècles passés. D'autres activités mis en œuvre ultérieurement sont les tableaux vivants du « Cité Mémoire », un segment de « Montréal en Histoires ». Ils attirent l'attention du grand public qui se promène dans le Vieux-Montréal, et même ceux qui ne suivent pas le parcours proposé par l'application. Empruntant les murs statiques, les projections animées nous présentent l'histoire de la ville,

mettant en scène des événements et des personnalités marquantes. Un autre exemple, mis en place en été 2017, est le spectacle « Montréal Avudo²⁰ » qui a retracé l'histoire de Montréal à travers des projections sur les panneaux d'eau du fleuve Saint-Laurent. D'autres activités semblables, comme les animations urbaines ou les visites thématiques guidées du Vieux-Montréal, tels que « Fantômes Montréal²¹ » et « Montréal Hanté²² » sont des activités déjà bien établies et populaires dans la ville. Elles cherchent à exploiter des légendes, des histoires, notamment de fantômes, de façon à mélanger le réel et l'imaginaire, la ville actuelle, la ville historique et la ville imaginaire par le biais de la narration et de la performance d'acteurs au cœur de l'espace urbain.

Dans cette scène en pleine effervescence, la mise en œuvre de ces initiatives à ciel ouvert, mettant l'accent sur la narration, les personnages et l'histoire de la ville, est de plus en plus développée et appréciée du grand public au point de regrouper les gens dans les rues, et ainsi occuper les espaces publics, partager des connaissances et des souvenirs. Il semble que ces activités, au-delà de leur caractère spectaculaire et historique, s'inscrivent dans une logique relative au loisir, parfois sociale, plus précisément une activité ludique dans l'espace urbain.

Problématique

Le futur des villes est un enjeu largement mis en cause par les professionnels de l'aménagement, spécialement depuis les dernières années. Nous essayons, à travers nos recherches et nos projets, différentes manières d'améliorer les villes d'aujourd'hui et de demain, de les rendre plus conviviales, plus durables et plus accessibles en favorisant la socialisation, la valorisation et l'occupation. Pour de nombreuses raisons qui seront vérifiées par la suite, il est pertinent de s'interroger et comprendre si la ludification de la ville serait un des moyens pour atteindre ces ambitions.

²⁰ <https://www.375mtl.com/programmation/montreal-avudo-70/>

²¹ <http://fantommontreal.com/>

²² <http://hauntedmontreal.com/fr/>

Les enjeux de la vie en ville

La concentration des gens dans les milieux urbains n'est pas une réalité d'avenir, en fait, c'est déjà une réalité d'aujourd'hui. Selon la révision de 2014 du rapport « *World Urbanization Prospects* » des Nations Unies, en ce moment, il y a plus de personnes (54 %) qui vivent dans les zones urbaines que dans les zones rurales. Jusqu'en 2050, le rapport projette que 66 % y vivront. De ce fait, le développement urbain devient une affaire d'importance globale. Dans une telle réalité, il est nécessaire de trouver un modèle de ville qui soit compatible avec le développement durable. Pendant des années, nous avons pensé que ce modèle serait celui de villes écologiques, c'est-à-dire une ville qui privilégie les espaces verts et l'environnement. Actuellement, nous avons un regard plus large de ce que doit être un développement urbain durable. Ainsi, la ville durable a vu le jour pour remplacer le modèle de ville écologique. Ce modèle comporte simultanément des dimensions urbanistiques, économiques, sociales et environnementales (Véron, 2008). Les enjeux d'une ville durable incluent l'efficacité énergétique, l'équilibre écologique, la compétitivité économique, la dynamique démographique, la mobilité urbaine, la sécurité, la santé publique, l'identité territoriale et ainsi suite.

Alors, parmi tant de questions, que ferons-nous, en tant que designers, pour améliorer les conditions de vie en milieux urbains ? Le rapport des Nations Unies propose des pistes à ce sujet. Il mentionne qu'une urbanisation durable réussie dépend des actions gouvernementales aussi bien que de l'utilisation appropriée des technologies de l'information et de la communication (TIC) pour rendre les services livrés plus efficaces. Nous aborderons les TIC plus en profondeur dans les chapitres à suivre, mais ce qui est important de retenir pour le moment, c'est son rapport avec les activités ludiques, étant les responsables pour l'avènement des jeux que nous comprenons ici comme des jeux urbains, tels que les « *location-based games* », les « *urban games* », les « *hybrid-reality games* », et même les jeux en réalité alternée²³. Cette responsabilité vient du fait que les TIC ont été essentielles pour développer certaines fonctions de la jouabilité de ces types de jeu (Andrade, 2016). Finalement, si nous utilisons déjà les TIC pour améliorer l'efficacité des services, elles nous permettraient également de développer des

²³ Ces genres de jeu seront approfondis dans la rubrique 1.2.4.

activités ludiques autour de la ville, et nous pourrions facilement allier ces deux aspects, sans utiliser davantage de ressources ni d'investissement.

Une autre piste pour augmenter la qualité de vie en ville, serait la planification et l'aménagement (ou réaménagement) des villes à l'échelle humaine²⁴, c'est-à-dire, une ville favorisant la population et ses rapports sociaux. Dans une réalité où les villes privilégient les automobiles plutôt que les piétons et les cyclistes, et où nous encourageons certaines habitudes de vie moderne, par exemple, les bâtiments qui cachent les escaliers et encouragent l'utilisation d'un ascenseur, nous facilitons, donc, la propagation du sédentarisme, et, avec lui, les problèmes de santé publique. De la même manière, dans une ville où l'espace public n'est ni convivial ni attrayant, et n'offre pas d'option de loisir, les gens ne l'occuperont pas, ce qui le rend de moins en moins sécuritaire. Pour toutes ces raisons, la fonction de l'espace public urbain comme lieu de rencontre a été réduite (Gehl, 2012). Ainsi, nous partageons, dans ce travail, la vision de Gehl (2012) qui soutient le développement des villes animées, sûres, saines et durables, mettant ainsi l'accent sur les gens qui y vivent, dans une approche qui renforce la fonction sociale de l'espace urbain comme lieu de rencontre, ou, dans le même sens, un lieu d'activités ludiques.

En quête d'une ville à l'échelle humaine à travers les activités ludiques

Le concept des espaces urbains comme espaces ludiques n'est pas nouveau. Bien avant l'apparition des nouvelles technologies : applications et jeux mobiles, les phénomènes précurseurs tels que les figures des situationnistes, du flâneur et plus récemment, du « phoneur », ainsi que la dérive, la pratique des *flash mobs* et du *parkour* ont touché d'une façon ou d'une autre le concept de ludification de la ville (Bhéreur-Lagounaris, 2016; de Souza e Silva et Hjorth, 2009).

Dans le même ordre d'idée, le concept de l'homme en tant qu' « être joueur » a vu le jour pour expliquer la fonction sociale du jeu (Huizinga, 1951). Observant le jeu comme un fait culturel, naturel et même irrationnel, capable d'inclure une troisième fonction dans la vie humaine, Huizinga (1951) remplace l' « Homo Sapiens » (homme sage) pour l' « Homo Ludens » (homme joueur). Par conséquent, on vérifie l'importance du jeu dans l'équilibre émotionnel

²⁴ Le concept de ville à l'échelle humaine sera approfondi dans la rubrique 1.1.2.

puisqu'il peut aider à réjouir, à amuser ou à détendre les personnes, ainsi que leur permettre d'évacuer leur colère, leur frustration, etc. De plus, les jeux peuvent transformer les joueurs au travers de la connexion, tandis qu'ils fonctionnent comme un « pont social » qui motive les joueurs à interagir les uns avec les autres, en incitant à la sociabilité. Ils permettent aux gens de se rencontrer, de se parler, d'en apprendre sur les autres, et surtout de créer et de partager des expériences (Schell, 2010, 441-452). Parallèlement, le concept de jeu comme plateforme collaborative mettant en lumière l'engagement collectif et synchronisé, la concentration partagée et le respect mutuel est une grande évidence de la puissance du jeu sur la pratique sociale (McGonigal, 2011, 266-295).

Dans les années 80, les gens craignaient que les enfants et les adolescents s'éloignent des espaces urbains à cause de la popularisation des jeux vidéo, puisqu'ils négligeaient les espaces géographiques physiques, favorisant l'isolement et le loisir d'intérieur. Les nouveaux genres de jeux qui utilisent la ville comme plateau de jeu sont en mesure de définir une nouvelle logique d'espace de jeu. Ils ont réussi à stimuler la reprise des espaces urbains comme terrain de jeu, puisque l'information de l'emplacement dans l'espace physique est déterminant pour le déroulement du jeu, ce qui crée une nouvelle perspective de compréhension et de visualisation de la ville, des gens et des objets communs, vus alors simultanément dans l'espace physique et dans l'espace virtuel, à partir de l'écran des téléphones intelligents (Andrade, 2016, 65-66; Andrade, 2015, de Souza e Silva et Hjorth, 2009).

Dans un même ordre d'idée, étant donné que ces types de jeu et d'activités sont des expériences sociales et collaboratives (de Souza e Silva, 2006), on peut aussi se demander si ils encouragent la vie urbaine extérieure et le vivre-ensemble dans les grandes métropoles. Même plus, s'ils favorisent les interactions non seulement avec des gens, mais avec la ville à travers ses espaces et ses environnements. Et enfin, si cette interaction peut engager les citoyens à se mobiliser pour des objectifs collectifs afin d'améliorer la ville et la vie en société. Finalement, on peut aussi s'interroger sur la possibilité d'apporter de nouvelles connaissances à propos de l'histoire, du patrimoine bâti et de la mémoire collective, à travers le plaisir de jouer ensemble dans l'espace urbain. En supposant que ces questionnements se confirment, on pourrait commencer à aménager des espaces qui inciteraient les citoyens à la rencontre, la connaissance, la découverte, l'échange, au plaisir et, évidemment, au jeu.

Les enjeux soulevés par les activités ludiques

Le terme ludification est déjà évocateur des débats polarisés. D'une part, il y a des auteurs enthousiastes qui encouragent l'utilisation de ce terme, croyant que le phénomène qu'il décrit peut rendre les activités quotidiennes plus agréables et plus intéressantes. D'autre part, certains auteurs sceptiques, qui ne sont pas en accord avec cette pratique, trouvent que la ludification est uniquement un outil de marketing permettant de surveiller les comportements, les habitudes, et les emplacements des gens afin de mieux cibler leurs publicités et, ainsi, vendre plus de produits (Bhéreur-Lagounaris, 2016).

Ensuite, nous devons également prendre en considération les enjeux liés en particulier aux activités ludiques dans l'espace urbain; par exemple, la conciliation entre joueurs et non-joueurs, soit le flux des gens, des piétons, des cyclistes et des automobilistes qui ne font pas partie du jeu et qui se déplacent avec d'autres objectifs/ intentions. Puis, il est nécessaire de mentionner aussi les éléments éphémères qui peuvent être placés de telle façon à déranger les joueurs ou le déroulement du jeu lui-même, ou *vice-versa*, les éléments éphémères de l'activité ludique qui pourraient déranger les activités quotidiennes. De la même façon, la température et les conditions climatiques peuvent à la fois encourager les gens à sortir et jouer dehors ou, au contraire, les empêcher de sortir et, encore pire, nuire à l'expérience (Bhéreur-Lagounaris, 2016).

Un indicateur marquant de la controverse qui gravite autour du sujet des activités ludiques dans l'espace urbain est le nombre de nouvelles et d'articles provenant des médias concernant le jeu « Pokémon Go ». Les médias ont été divisés, d'un côté il y a eu des arguments pour le jeu: il peut aider les patients avec la dépression (Grohol 2016), l'obésité (Griffin 2016a; Schilling 2016) et même avec le diabète de type 2 (University of Leicester 2016). De l'autre côté, les arguments contre ont fusés, dénonçant par exemple les dangers auxquels les joueurs peuvent être exposés pendant la chasse à des créatures virtuelles, comme la proximité à des endroits dangereux (Griffin 2016b; Morris 2016) ou devenir des cibles faciles à voler (Khomami 2016), par exemple. Un autre enjeu important soulevé par rapport à ce jeu, fut le comportement des uns par rapport aux autres dans l'espace urbain, c'est-à-dire, le respect mutuel entre les joueurs et les non-joueurs qui partagent l'espace de la ville. Ceci a mis en lumière l'effet de bulle technologique dans laquelle les joueurs ont privilégié la couche numérique au lieu de la

couche réelle, ce qui démontre certaines insensibilités que le jeu peut causer (Bhéreur-Lagounaris, 2016). Tout cela et bien plus encore a été largement discuté dans les médias les mois subséquents à l'apparition de « Pokémon Go ».

Toujours au sujet de « Pokémon Go », nous mettons en lumière dans le présent travail les possibles bénéfices pour la santé qui ont été observés et discutés à cette occasion. Sachant que la mécanique du jeu oblige les joueurs à marcher pour trouver des créatures virtuelles dans l'application mobile, on peut se poser la question si cette activité a motivé les gens à sortir de chez eux et à aller dans les espaces urbains pour chasser des créatures. Dans une telle hypothèse, le jeu a encouragé les gens à marcher et à se promener dans les lieux connus et inconnus. Si les gens sortent pour aller (re)découvrir des lieux, alors ils les occupent, et si nous occupons un espace nous le rendons plus sécuritaire, en le valorisant et le transformant ainsi, en un lieu plus agréable et désirable (Gehl, 2012).

Dans une telle réalité, après l'expérience de « Pokémon Go », nous avons pu saisir certaines pistes concernant les enjeux de ce type d'activité, nous avons également retenu certains apprentissages pour améliorer le développement des jeux futurs. C'est dans ce but que nous désirons mieux comprendre ces activités, pour ensuite développer et enrichir les connaissances.

Description du contenu des différents chapitres

Dans le premier chapitre nous nous pencherons sur le cadre théorique soutenant ce mémoire. Ceci inclut une discussion approfondie sur la ville, les espaces urbains et l'univers ludique en général. À la fin du premier chapitre, nous proposerons notre question de recherche, nos propositions et nos objectifs. Le deuxième chapitre sera consacré à la méthodologie, où nous serons en mesure de présenter notre approche, notre collecte et traitement de données, ainsi que nos considérations éthiques par rapport à cette étude. Le chapitre trois nous présentera les résultats obtenus lors de notre analyse de données. Enfin, dans le dernier chapitre, nous serons en mesure de discuter les résultats et de les mettre en relation par rapport à notre cadre théorique établi dans le premier chapitre. À la fin, nous trouverons la conclusion ainsi que des pistes pour les futures recherches et/ou projets.

Chapitre 1 : Des espaces de la ville aux activités ludiques : définitions, relations et interprétations

Ce chapitre permet de mieux comprendre les définitions, les relations et les interprétations des éléments centraux de cette recherche. Nous commencerons par **les espaces publics urbains** pour nous diriger vers les **nouveaux modèles citadins**. L'**univers ludique** nous permet de comprendre certains **aspects de la ludification, du jeu et des jeux dits urbains**. Nous vérifierons ensuite **les rapports et les conséquences des jeux urbains sur la ville et ses espaces**. Finalement, nous examinerons quelques **concepts complémentaires** liés au phénomène de la ludification des espaces publics urbains, à savoir la narration et l'immersion.

1.1. La ville et l'espace public urbain

La ville est au centre de notre quotidien. Le terme « *ville* » dérive du mot latin « *villa* » qui désigne une agglomération urbaine. Ceci était facile à comprendre avant la première révolution industrielle, car elle représentait l'opposé de la campagne (Paulet, 2005). La ville s'est toutefois transformée et aujourd'hui, englobe des subtilités et des significats beaucoup plus complexes qu'autrefois.

Henri Lefebvre décrit la ville comme « projection de la société sur le terrain, c'est-à-dire non seulement sur le site sensible, mais aussi sur le plan spécifique, perçu et conçu par la pensée, qui détermine la ville et l'urbain » (1968, p. 64). La ville est donc le produit d'une histoire bâtie par des gens et les groupes qui y vivent. De cette façon, elle évolue et se transforme; elle est comme un organisme vivant. Le Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement nous dit : « La ville naît donc fondamentalement de fonctions centrales d'échanges, de confrontations ou de rencontres collectives » (2000, p. 843) renforçant l'idée de la ville en tant que produit d'échanges sociaux. Pourtant, si nous faisons l'expérience de poser la question aux gens qui se promènent dans la rue « *Qu'est-ce qu'une ville ?* », il est certain que tout le monde saura la réponse. Aussi, toutes les réponses seront valides, car « le terme est à la fois plurimillénaire, évocateur et chargé de symboles » (Paulet, 2005, p. 9). C'est pourquoi nous n'avons pas la prétention de présenter un énoncé final puisque la définition peut changer d'un endroit à l'autre.

Au contraire, nous croyons à l'importance de laisser le concept ouvert dans le but de permettre aux gens de le transformer, soit dans sa définition ou par l'expérience vécue. Nous adopterons donc la vision de Denise Pumain (1994) disant que « toute définition trop simple qui privilégierait un seul point de vue risque donc d'altérer la complexité intrinsèque du phénomène urbain » (cité dans Paulet, 2005, p. 9-10).

Au-delà de ses nombreuses définitions et dimensions, la ville est composée d'espaces publics et d'espaces privés. Cette différenciation s'est produite au cours de l'histoire au contact des différentes cultures qui ont foulé son sol puisqu'elle peut changer d'une société à l'autre tout en se modifiant selon l'époque (Segaud, 2009, 259-289). D'après le Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés (2003, p. 333), l'espace public est « au sens strict, un des espaces possibles de la pratique sociale des individus, caractérisé par son statut public », c'est-à-dire un espace réservé à la sphère publique et qui n'appartient pas à une personne spécifique, mais à tous. Ainsi, l'espace public peut aussi être considéré comme un espace de vie urbaine et de partage.

1.1.1. Espaces publics urbains

Tout comme la ville, l'espace public n'est pas facile à caractériser. L'espace public possède lui aussi des dimensions philosophiques, politiques, géographiques et urbanistiques. À cet égard, Paquot (2008) expose différentes définitions de l'espace public, affirmant, en outre, que son singulier n'équivaut pas à son pluriel. Pour lui, le pluriel dénote l'interprétation urbanistique, adoptée dès le début des années 1980, tandis que le singulier, les interprétations philosophiques et politiques. Dans ce travail, nous ne ferons pas la distinction entre le singulier et le pluriel, puisque l'interprétation qui nous intéresse le plus est celle employée par les urbanistes.

Dans le domaine de l'urbanisme, l'espace public dénote tout ce qui peut être considéré comme un environnement bâti, ceci incluant les rues, les allées, les bâtiments, les places (Gehl, 2013). Stevenson (2013) ajoute à cette liste, les sentiers, les plages, les bords de rivières et de fleuves, les routes et les voies de circulation, ainsi que les institutions financées par des fonds publics, tels que les musées, les bibliothèques, les galeries, les centres de loisirs, les piscines

publiques, etc. C'est pour cette raison que nous emprunterons la définition de vie publique de Jan Gehl pour décrire tout ce qui se passe dans ces environnements:

« Public life should also be understood in the broadest sense as everything that takes place between buildings, to and from school, on balconies, seated, standing, walking, biking, etc. It is everything we can go out and observe happening – far more than just street theatre and café life. » (Gehl, 2013, p. 2)

Nous comprenons donc que la vie publique s'accomplit dans l'espace public à partir des pratiques et des interactions qu'ont les individus ou les groupes avec l'environnement qui les entoure.

Au sens plus large, nous retrouvons également les espaces dits urbains. Selon le dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement, le mot urbain, comme adjectif, est utilisé « pour caractériser « ce qui concerne la ville par opposition à rural » et substantivement, pour désigner l'habitant de la ville » (2000, p. 813). Voici donc le motif pour lequel les gens utilisent l'expression « espace public urbain », pour caractériser l'espace public propre à la ville, puisqu'il existe également des espaces publics ruraux.

Bien au-delà du concept de public en tant que propriété d'une administration gouvernementale, il est important d'élargir le sens d'espace public pour le comprendre comme des espaces urbains partagés, incluant les grands magasins, les rues principales, etc. qui peuvent être des propriétés privées, mais qui concentrent un grand nombre de personnes pour diverses raisons : divertissement, consommation, débats, etc. L'espace partagé, public ou privé, est le lieu de rencontre des différences (Stevenson, 2013). Soutenus par cette interprétation plus large, nous utiliserons désormais le terme « espace urbain » dans le présent travail de façon à couvrir l'ensemble d'espaces urbains partagés.

1.1.1.1. De l'espace physique à l'espace hybride : les types d'espaces

La compréhension d'espace peut être très ample. L'espace peut désigner plusieurs concepts et contenir différentes interprétations en fonction de son complément. Pour en faciliter la conception, nous caractériserons différents types d'espace importants pour le présent travail, notamment ceux liés à la vie publique.

Pour débiter, l'espace de vie désigne « l'ensemble des lieux fréquentés par une personne ou par un groupe » (Fremont, 1980, p. 49). L'espace social, à son tour, indique « l'ensemble des lieux fréquentés par une personne ou par un groupe auquel il convient d'ajouter l'ensemble des interrelations sociales qui sous-tendent ce réseau » (Fremont, 1980, p. 49). Cette définition nous conduit aux études d'Henri Lefebvre (2000), qui considère l'espace en tant que produit des pratiques sociales. Ainsi, l'espace reflète donc les relations économiques et de pouvoir de chaque époque. Selon lui, l'espace social est composé de trois types de pratiques sociales : l'espace perçu, l'espace conçu et l'espace vécu. Dans l'espace perçu, la perception de la pratique spatiale qui se déroule dans l'espace est déterminante pour la compréhension et la construction de son sens. Selon Andrade (2015a), c'est le cas des pratiques telles que les cultes religieux, les concerts musicaux, les rassemblements, les compétitions sportives, les jeux, etc. Les codes, les signes et les connaissances des créateurs sont imposés à ces espaces, nous parlons ici des urbanistes, des architectes et des designers. L'espace conçu est donc interprété par les représentations de l'espace.

Finalement, l'espace vécu est défini par des espaces de représentation portant des symboles et des images symbolisant ses habitants. L'espace est donc approprié et modifié par l'imagination des gens qui l'habitent. Dans la logique de Lefebvre, les trois composantes de l'espace social sont intrinsèquement liées et ne peuvent pas être comprises séparément. Par contre, Fremont (1980, p. 49) définit l'espace vécu comme le résultat de l'espace de vie et de l'espace social « auxquels s'ajoutent les valeurs psychologiques qui s'attachent aux lieux et qui unissent les hommes à ceux-ci par des liens immatériels ». Dans ce sens, l'espace vécu est donc un espace régi par un processus herméneutique, puisque nous, les habitants de ce monde, y vivons selon la perception que nous avons de celui-ci et de leurs représentations.

L'immatérialité quant à elle permet de faire des liens entre les concepts d'espace vécu avec **le cyberspace ou l'espace virtuel**. Ceci n'est pas tangible puisqu'il s'agit d'un environnement immatériel désignant non seulement un espace où la communication est en ligne, mais aussi un environnement numérique simulant un espace physique. Le terme conçu par Gibson (1984) dans son roman fictif engendre ces deux interprétations faisant que le terme soit à la fois associé à l'Internet et à la réalité virtuelle (M.-L. Ryan, 2014). Selon le Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés, le cyberspace est « l'espace immatériel produit par

l'ensemble des relations sociales qui s'établissent via des réseaux de télécommunication informatiques interconnectés ». Dans un même ordre d'idée, le cyberspace peut évoquer l'idée d'un espace imaginé multimédia : « *The concept of cyberspace structures the imagined space mediated through the internet, game space, virtual reality, mobile telephony, radio and television* » (O'Riordan 2005, p. 142). De plus, il représente également « *the idea of being immersed in a graphic display projected by computer data* » (M.-L. Ryan, 2014, p. 118). Des exemples concrets de cette dernière interprétation sont les mondes fictionnels des jeux du type multijoueur, tel que de *World of Warcraft*.

En outre du cyberspace, le concept **d'espace augmenté** est encore plus récent. Empruntant un bref énoncé, l'espace augmenté est « *the physical space overlaid with dynamically changing information. This information is likely to be in multimedia form and is often localized for each user* » (Manovich, 2006, p. 220). Cette superposition a lieu à partir d'un échange d'informations, c'est-à-dire à partir du *tracking* et de la surveillance des utilisateurs, qui est une particularité importante de cet espace en comparaison à l'espace virtuel. Le paradigme de l'espace augmenté a commencé à remplacer celui de l'espace virtuel au début des années 2000 (Manovich, 2006). D'autres différences entre l'espace virtuel et l'espace augmenté peuvent être observées dans l'opposition des concepts de réalité virtuelle et de la réalité augmentée :

« *Coined around 1990, the concept of 'augmented reality' is normally opposed to 'virtual reality' (VR). In the case of VR, the user works on a virtual simulation; in the case of AR, the user works on actual things in actual space. Because of this, a typical VR system presents a user with a virtual space that has nothing to do with that user's immediate physical space. In contrast, a typical AR system adds information that is directly related to the user's immediate physical space.* » (Manovich, 2006, p. 224-225)

Si le concept de cyberspace conditionne notre vision à le séparer des espaces physiques, le développement des TIC, la popularisation des téléphones intelligents et l'accessibilité des réseaux sans fil font le contraire puisqu'ils permettent d'intégrer l'Internet dans les espaces publics. Ainsi, **l'espace hybride** émerge pour décrire la rencontre des communautés du cyberspace dans l'espace urbain (désormais, espace hybride). Résultat de l'évolution de concepts de cyberspace et d'espace augmenté, l'espace hybride est un environnement qui voit

le jour grâce à l'utilisation des technologies mobiles en tant que dispositifs sociaux. Il s'agit d'une fusion entre l'espace physique et l'espace virtuel qui s'est développé par la jonction entre la mobilité et la communication. De la même façon, cet espace est un lieu d'interaction capable de lier les pratiques produites dans l'espace physique avec celles produites dans l'espace virtuel, mais aussi les relations sociales résultant de ces échanges. L'espace hybride est également conceptualisé par le croisement de trois analyses spatiales, celle des espaces connectés, celle des espaces mobiles et celle des espaces sociaux (de Souza e Silva, 2006). Ces trois fonctions de l'espace hybride seront abordées plus en détails au cours de ce mémoire.

Récemment, Mellot (2016, p. 82) a étudié « les **espaces d'interactions** dans la ville médiés par le design numérique ». De cette étude résulte une première typologie pour décrire les espaces d'interaction créés par les dispositifs exploratoires de la ville, soit des espaces pragmatiques, réflexifs, performatifs ou augmentés. L'espace d'interaction pragmatique vise à contourner ou réduire les contraintes liées à la vie urbaine, telles que les distances entre les espaces, la concentration de personnes et le trafic, le temps de déplacement, les différents usages des espaces, etc. L'espace d'interaction réflexif représente les effets de la ville sur la santé de l'utilisateur par la captation du nombre de pas, du rythme cardiaque et ainsi suite. L'espace d'interaction performatif correspond au contraire à l'espace réflexif. Dans ce cas, il représente les effets de l'utilisateur du dispositif sur la ville et non le contraire en analysant comment il peut contribuer à l'avenir de la ville en ajoutant de l'information dans le dispositif. Finalement, l'espace d'interaction augmenté représente la concrétisation dans l'espace réel (ou physique) des ajouts aux dispositifs faits dans l'espace performatif. Dans la même étude, l'auteure propose des combinaisons entre ces espaces d'interactions pour transformer la ville à travers « les possibilités de la personnaliser, la décider, la faire ressentir, la rêver et la projeter ». Dans cette typologie, par les exemples donnés dans l'étude, nous pouvons démontrer toutes les potentialités de ces espaces où l'utilisateur peut être considéré comme un joueur à la fois opérationnel, stratégique, prospectif ou positionnel selon l'espace et la façon dont il agit.

La dernière définition d'espace que nous présenterons est potentiellement une des plus importantes pour ce travail. Les « **espaces ludiques**²⁵ » des auteures De Souza e Silva et Hjorth

²⁵ Originellement nommé en anglais : *playful spaces*.

(2009) partent du concept d'espace social de Henri Lefebvre (1974/1991 cité dans De Souza et Hjorth, 2009, p.604) pour suggérer une sous-catégorie expliquée dans cet extrait :

« If we understand space as a product of social practices and as something constructed by movements of people and by the very “use” of this space, then, following Lefebvre, we might conceive spaces not only as social but also as playful, since play is an intrinsic social movement emergent by the relationships between people (de Souza e Silva et Sutko, 2008). In this sense, we suggest that playful spaces are a subcategory of social spaces in the realm of social practices (perceived spaces), in that they highlight the relationship between daily routine and urban reality. Playful spaces are mostly urban spaces and are produced by the mobility and interactions of people who inhabit these spaces. » (de Souza e Silva et Hjorth, 2009, p. 604)

Nous adopterons cette extrapolation dans le but de supporter les activités ludiques qui ont lieu dans l'espace urbain, désormais un espace ludique. Nous aurons l'opportunité de revenir sur ce sujet dans la prochaine rubrique afin de comprendre les dynamiques résultantes de cette définition.

1.1.1.2. Dynamiques spatiales : l'utilisation de l'espace urbain

La qualité, l'utilisation et la présence de l'espace urbain jouent un rôle essentiel dans l'expérimentation de la ville et, par conséquent, dans la construction et l'entretien du rapport entre les gens, soit des visiteurs ou des habitants, et la ville (Stevenson, 2013). Auparavant, dans les anciennes villes, l'espace urbain avait plusieurs fonctions. Il était concomitamment un espace de rencontre, de locomotion, de marché et de vivre-ensemble puisque presque tous les déplacements se faisaient à pied. Cette réalité a désormais changé avec la popularisation des automobiles et la diffusion du modernisme en tant qu'école dominante de pensée de l'urbanisme et de l'aménagement urbain (Gehl, 2012).

En ce qui concerne les dynamiques urbaines, Tonkiss (2005) sépare l'espace public en trois « types idéaux » : le square, le café et la rue. Chacun, selon l'auteure, représente une manière de se comporter en public au contact d'autres gens. La première catégorie, le square, inclut des espaces collectifs auxquels tout le monde a un accès libre et gratuit, soit les places, les parcs, les espaces verts, etc. Ces lieux sont généralement mis à la disposition de gens par

l'État et jouent un important rôle dans la production des sentiments d'identité et d'appartenance à la ville. Le café représente les lieux d'engagement social de tous les jours, peu importe si leur propriété est privée ou publique. Ce sont des espaces qui favorisent l'échange et la sociabilité, comme les théâtres, les restaurants, les magasins, les églises, les bars, les cafés. La rue quant à elle désigne les lieux de rencontres inusités et quotidiens où les gens interagissent de façon minimale, sans aucun sens d'appartenance ou d'échange, pour des raisons pratiques seulement.

Le concept de café de Tonkiss (2005) ressemble au concept de tiers-lieu d'Oldenburg (1999), puisqu'il s'agit principalement d'un espace d'échanges et de conversations. Certaines différences sont notables au niveau socioéconomique quand nous prenons en compte les espaces privés. Cependant, l'idée d'espace social demeure dans les deux. Même si, à la base, le tiers-lieu est associé aux espaces intérieurs tels que les cafés, les bars et récemment, les bibliothèques, nous pouvons réfléchir à son extension face aux espaces urbains. Analogiquement aux caractéristiques du tiers-lieu (Oldenburg, 1999), l'espace urbain est : (1) un terrain neutre qui donne l'occasion aux gens de se rencontrer, d'arriver et de partir à n'importe quel moment; (2) un espace inclusif qui sert à niveler les conditions socioéconomiques de gens, il est ouvert et gratuit pour tous; (3) un espace qui favorise la conversation et la rencontre; (4) accessible en tout moment et confortable; (5) soutenu par les réguliers, c'est-à-dire les gens qui les fréquentent; (6) simple et modeste; (7) un espace où l'ambiance est ludique, une caractéristique inhérente aux espaces urbains comme nous l'avons précédemment; puis finalement (8) un espace où nous pouvons, toutes proportions gardées, nous sentir confortables comme à la maison.

Il est d'ailleurs possible de repérer dans la littérature de nombreuses catégorisations sur le sujet des espaces publics urbains et leurs dynamiques. Nous nous intéresserons notamment à celle de Gehl (2011) qui porte sur les trois types d'activités en plein air dans les espaces publics : activités nécessaires, activités optionnelles et activités sociales.

Les premières sont les activités quotidiennes; le participant est obligé de les accomplir dans un lieu précis, il n'a pas de choix, peu importe les conditions ou l'environnement. Elles sont généralement des activités quotidiennes comme aller à l'école/travail, faire les courses, attendre le transport public. Au contraire, les activités optionnelles sont celles où le participant a le pouvoir de choisir. Dans ce cas, le participant a décidé de faire l'activité selon le temps et l'espace qui lui convenaient. Ce type d'activité est réalisée si les conditions extérieures sont

favorables rendant la qualité de l'environnement devient un facteur décisionnel. Se promener, s'asseoir pour profiter la vue ou prendre un bain de soleil sont des exemples de ce genre d'activité. Ces deux types d'activités résultent directement de la qualité de l'environnement physique, dans un degré plus ou moins fort selon leur catégorie. Les activités nécessaires ont lieu indépendamment de la qualité de l'espace. En revanche, la durée de l'activité peut être prolongée dans un environnement de bonne qualité. D'un autre côté, l'impact sur les activités optionnelles ne réside pas dans la durée, mais dans la fréquence. En effet, lorsque les conditions sont favorables, les gens sont plus enclins à sortir pour pratiquer ces activités à l'extérieur.

Enfin, les activités qui n'ont lieu qu'en présence d'une ou de plusieurs personnes dans l'espace public sont nommées d'activités sociales. Celles-ci incluent les jeux²⁶, les rencontres, les conversations, mais également les « contacts passifs²⁷ » (Gehl, 2011, p. 9-12). Les activités sociales résultent des deux catégories précédentes, puisque la majorité des activités dans l'espace public implique la présence d'autres personnes. Évidemment, les activités sociales peuvent facilement avoir lieu dans un espace dit privé, ainsi l'idée d'espace urbain partagé, mentionné plus haut, nous convient plus dans le contexte des activités ludiques.

À l'égard de la dynamique des espaces urbains, une activité ludique peut avoir lieu dans chacun des trois types d'espaces établis par Tonkiss (2005). À l'apogée de *Pokémon Go*, nous avons observé des joueurs se regrouper dans les parcs, les monuments, les musées, les magasins et les rues pour rattraper les créatures²⁸. Cette même activité serait insérée dans la catégorie d'activités optionnelles, selon la typologie de Gehl (2011). Toutefois, dans ce cas, le jeu fut la motivation pour aller dehors et non la qualité de l'environnement extérieur. En effet, certains joueurs allèrent jouer dans des lieux considérés comme inadéquats ou dangereux²⁹. Ainsi, le jeu

²⁶ Gehl (2011, p. 12) limite les jeux aux enfants, cependant nous comprenons le jeu d'une façon plus globale, incluant les adolescents et les adultes également.

²⁷ Voir et entendre des gens dans la rue.

²⁸<https://www.nytimes.com/2016/07/12/nyregion/pokemon-players-take-their-hunt-to-the-streets-of-new-york.html>

<http://www.eturisme.info/pokemon-go-phenomene-touristique-a-ne-estimer/>

²⁹<http://www.lapresse.ca/voyage/nouvelles/201608/05/01-5007694-quand-pokemon-go-derange.php>

prend la place de la qualité de l'environnement et agit comme le déclencheur de l'activité optionnelle, dans ce cas, également une activité sociale.

Revenant sur les « espaces ludiques » de De Souza e Silva et Hjorth (2009), il est expliqué que ces espaces sont majoritairement des espaces urbains et qu'ils sont produits par la mobilité et les interactions des gens dans ces mêmes espaces. De cette façon, nous avons une autre dynamique ayant lieu dans l'espace urbain, le « *play* », au sens verbal et substantif. Nous gardons l'orthographe anglaise pour le moment puisque nous approfondirons ultérieurement le débat du *play* versus *game*. L'important à retenir de cette dynamique implicite ayant lieu dans l'espace urbain c'est le fait de voir celui-ci en tant qu'espace ludique pouvant offrir le divertissement, la sociabilité et le plaisir à travers des activités ludiques.

1.1.1.3. Appropriation et perception de l'espace urbain : de la marche à des nouvelles pratiques

Dans le domaine de la psychologie, la notion d'appropriation concerne le rapport entre le soi et l'espace. S'approprier un espace c'est le construire selon nos sentiments et notre culture en lui conférant un caractère singulier à chacun – individu ou groupe (Segaud, 2009, p. 259-289). À cet égard, nous résumons le concept d'appropriation de l'espace par la définition telle quelle a été écrite par Chombart De Lauwe (1979, p. 150) :

« L'appropriation de l'espace consiste dans la possibilité de se mouvoir, de se détendre, de posséder, d'agir, de ressentir, d'admirer, de rêver, d'apprendre, de créer suivant ses désirs, ses aspirations, ses projets. Elle correspond à un ensemble de processus psychosociologiques qui se situent dans un rapport sujet-objet, entre le sujet (individu ou groupe) qui s'approprie l'espace et les objets disposés autour de lui dans la vie quotidienne. Elle associe des pratiques, des processus cognitifs et des processus affectifs. »

<https://www.nytimes.com/2016/07/18/nyregion/pokemon-go-new-york-stops-drug-spot-tow-lot-entrance-at-rikers.html>

<http://www.lacriminaldefensepartners.com/most-dangerous-pokestops/pokestops.html>

Par conséquent, s'approprier l'espace urbain implique d'être à l'aise dans cet environnement en se permettant de faire ce que nous désirons et de prendre conscience de nos émotions. Ces actions déclencheront donc la singularisation de l'espace par des processus cognitifs et affectifs de (re)signification de lieu.

Par ailleurs, il existe, depuis longtemps, de nombreux travaux dans le domaine de la sociologie urbaine sur les « figures de marcheurs³⁰ » qui pendant leur parcours construisent la ville selon leur perception, en faisant une lecture portée de sens (Mariani-Rousset, 2001; Thomas, 2007). D'autres études comprennent la dérive et les errances urbaines, deux concepts qui traitent d'errer dans la ville. Celles-ci permettent à l'errant de découvrir et de percevoir la ville sans aucune médiation (Berenstein-Jacques, 2008; Débord, 1956). À l'encontre de cette idée se trouvent les parcours sous médiation à travers la ville, soit par des guides, dans les visites guidées urbaines, soit par des dispositifs contenant des « LBT³¹ » et les « LBS³² », comme l'application *Montréal en Histoires*, ou encore par des jeux urbains tels que *Pokémon Go*. Ces nouvelles dynamiques de parcourir la ville utilisant les TIC³³, malgré les différences de ces précurseurs, ils constituent eux aussi une expérience ludique, et parfois collective, qui a lieu dans l'espace urbain (de Souza e Silva et Hjorth, 2009). Tout comme la dérive, la flânerie et les errances, les parcours par médiation nous permettent de percevoir la ville autrement. Cette perception varie selon le type d'activité réalisé et du rôle joué par les participants, par exemple, dans une visite guidée, le participant a un rôle de spectateur, tandis que dans un jeu géolocalisé

³⁰ Notamment le flâneur de Walter Benjamin, l'étranger de Georg Simmel et le passant d'Isaac Joseph.

³¹ LBT – Le sigle désigne les technologies basées sur la localisation, incluant le système mondial de géolocalisation par satellite (GPS), étiquettes de radiofréquence (*RFID*), code QR, tablettes, téléphones intelligents, réseaux sans fil (*Wireless network*) et tous les exemples dépendants de la localisation d'antennes et de la couverture de télécommunication pour opérer (3G e 4G) (Andrade, 2016, p. 26).

³² LBS – Le sigle désigne l'ensemble des services basés sur la localisation, à savoir les logiciels et les applications ayant des fonctions géoréférencées qui aident à la communication, l'interaction et la navigation dans l'espace physique (Cocchia, 2014, p. 14). L'exemple le plus connu est celui du *Google Maps*, mais il en a eu plusieurs, comme *Foursquare*, par exemple. Actuellement, presque tous nos réseaux sociaux sont basés sur la localisation, incluant *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, etc.

³³ Ces pratiques seront approfondies dans la rubrique 1.1.3.4.

de type chasse au trésor, comme *Geocaching*, le participant est un joueur en mode d'exploration. De cette façon, différents processus d'immersion³⁴ peuvent se déclencher dépendamment de l'activité ludique réalisée.

Tout bien considéré, ces deux phénomènes, l'appropriation et la perception de l'espace urbain portent sur l'interprétation et la signification des lieux. Ils impliquent donc la théorie de l'herméneutique, ce qui sera plus approfondi plus tard dans ce mémoire.

1.1.2. La ville à l'échelle humaine

Longtemps, la dimension humaine a été négligée dans l'aménagement urbain des villes. L'école de pensée dominante des années 60 ne priorisait pas l'espace public, les zones piétonnes et le rôle de l'espace urbain en tant que lieu de rencontre, favorisant ainsi les constructions en hauteur, qui à leur tour, devenaient de plus en plus isolées, autosuffisantes et indifférentes. De plus, l'augmentation du nombre de véhicules automobiles en ville et par extension, leur accommodation, est devenue une priorité. Ces comportements ont menacé les traditionnelles fonctions à la fois culturelle et/ou sociale de l'espace urbain. En 1961, Jane Jacobs a d'ailleurs été une dénonciatrice importante de ce modèle dans les études urbaines avec son livre *The Death and Life of Great American Cities* affirmant qu'il compromettait l'espace urbain et la vie en ville. Dans cette œuvre, elle proposa un changement de paradigme dans la façon dont les urbanistes construisaient les villes. Dans les dernières décennies, le débat sur la vie et la mort des grandes villes a beaucoup évolué. Certains efforts pour améliorer les conditions de vie en ville ont été observés dans le monde et l'intérêt pour les constructions dynamiques d'utilisation mixte a augmenté en dépit des édifices isolés et autonomes (Gehl, 2012).

Le concept de ville à l'échelle humaine de Gehl (2012) vit le jour en mettant l'accent sur les besoins des habitants, soit sur la dimension humaine de la ville. Autrement dit, il défend le développement des villes animées, sûres, durables et saines. Selon lui, les quatre objectifs clés d'une ville - vitalité, sécurité, durabilité et santé – seront énormément favorisés si nous privilégions la dimension humaine et la vie qui s'y déroule en mettant l'accent sur les piétons et les cyclistes. Pour y arriver, il faut inciter les professionnels du milieu de l'aménagement et du

³⁴ Ce sujet sera approfondi dans la rubrique 1.4.3.

gouvernement à développer une politique urbaine favorisant les zones piétonnes. Il est également urgent de renforcer la fonction sociale de l'espace urbain pour lui redonner le statut de lieu de rencontre et de sociabilité contribuant à une société démocratique et ouverte (Gehl, 2012).

Nous expliquerons les définitions et les enjeux concernant une **ville animée**, une **ville sûre**, une **ville durable** et une **ville saine** dans les prochaines lignes.

1.1.2.1. Villes animées

D'abord, le concept de ville animée porte sur les qualités qui transforment parallèlement la ville en lieu sûr, durable et sain. C'est une ville pleine de vie qui offre des activités culturelles et qui invite les gens à y demeurer, à s'y promener, à y marcher, à y faire du vélo, à s'y assoir pour profiter de la vue, etc. Bien au-delà des enjeux de circulation, une ville animée favorise également le vivre-ensemble, c'est-à-dire les rencontres entre les différents groupes de la société. Le concept de ville animée est toutefois relatif et complexe. Relatif, car peu importe le nombre des gens ou la taille de la ville, l'important est que la perception de l'espace soit invitative et populaire, mais aussi que cette perception crée un espace qui a du sens. Complexe dans la mesure où les espaces sociaux et de loisir doivent être combinés aux besoins de circulation des piétons, des automobiles, des transports publics, ainsi que des activités commerciales (Gehl, 2012).

Dans une ville animée, la densité des espaces est moins importante que la qualité de ceux-ci. Certains exemples démontrent que lorsque les zones urbaines sont très denses avec des espaces urbains trop nombreux et trop larges, les gens se dispersent, ou encore, il manque de lumière et il y a trop de bruit ce qui n'inspire pas les gens à y rester. Le nombre d'usagers de l'espace urbain est sans aucun doute un facteur essentiel pour les villes animées, mais le temps passé dans l'espace urbain est également important. Ainsi, la vie en ville est un produit du nombre et du temps. Dans cet aspect en particulier, de bonnes conditions climatiques jouent aussi un rôle important. Des études à Stroget (Copenhague) montrent que le déplacement à pied augmente de 35% durant l'été, démontrant l'augmentation du nombre de personnes passant du temps à l'extérieur à cette époque de l'année. Il est aussi important de souligner que le trafic lent des piétons et des cyclistes est beaucoup plus convivial que le trafic rapide des automobiles.

Ainsi, si la ville met l'accent sur les piétons et les cyclistes, le trafic ralentira et, par conséquent, les déplacements seront plus longs avec un rythme plus agréable et plus profitable (Gehl, 2012). Évidemment, il est évident qu'un trafic ralenti n'est pas toujours désirable dans le quotidien, il faut donc une fois de plus savoir où et quand ces pratiques pourraient être implantées.

Après avoir examiné le concept de ville animée décrit par Gehl (2012), nous ajouterons les activités culturelles accessibles et/ou gratuites comme des mesures essentielles pour une ville animée. Par exemple, les festivals et les spectacles qui rassemblent les gens dans les rues sont des activités ludiques qui représentent bien le type d'activités qui pourraient être offertes dans les espaces urbains, collaborant ainsi à son statut de ville animée.

1.1.2.2. Villes sûres

À notre avis, le point le plus essentiel pour aller et rester dans les espaces urbains est de se sentir en sécurité. La perception d'être en sûreté en ville invite les gens à marcher et à faire du vélo. De la même façon, la sécurité expérimentée invite les gens à rester plus longtemps. À cet égard, deux facettes de la sécurité sont particulièrement pertinentes, la sécurité face au trafic et la prévention de la criminalité (Gehl, 2012).

Encore aujourd'hui, les conflits de circulation entre les conducteurs, les cyclistes et les piétons sont un point sensible. À l'époque de la popularisation de l'automobile, le nombre d'accidents augmenta, entraînant de ce fait la peur des piétons et des cyclistes face aux automobilistes. Puisque, pendant des années, les villes ont privilégié les voitures, les conditions de circulation pour les piétons et les cyclistes ont été pénalisées. Ainsi, les trottoirs sont devenus plus étroits, il y a eu installation de panneaux de signalisation, de parcomètres et d'autres éléments urbains, ce qui réduisit drastiquement l'espace attribué aux cyclistes et aux piétons. Des arrêts forcés par des feux de circulation, des détours par des tunnels et des passerelles sont d'autres exemples qui ont défavorisé la marche en ville, la rendant chaque fois moins attrayante. De la même façon, les zones cyclables ont été éliminées ou remplacées par des pistes cyclables côtoyant les automobiles, les rendant ainsi plus dangereuses. Récemment, le concept d'« espace partagé » a été mis en vogue pour soutenir la coexistence des piétons, des cyclistes, des automobiles et des camions dans les mêmes espaces argumentant que tous les usagers doivent être concernés par une circulation plus calme et attentive. Cependant, les piétons et les cyclistes

demeurent défavorisés puisqu'ils doivent adopter des comportements extrêmement vigilants. C'est pourquoi il est important que les solutions apportées concernant le trafic mixte privilégient ces derniers (Gehl, 2012). Cela dit, il est évident que les activités ludiques tireraient profit de pratiques qui priorisent les piétons, les rendant plus décontractés. Nous ne pouvons cependant pas exclure leur part de responsabilité quant au respect de l'espace des cyclistes et des automobilistes, c'est une question de bon sens.

D'autre part, nous retrouvons la dichotomie entre la vision idéaliste d'une ville sûre et ouverte, et la réalité des inégalités sociales et économiques des grandes villes engendrant des taux de criminalité plus élevés. De la peur naît le besoin de protéger la propriété privée par diverses ressources telles que l'installation de fil de fer barbelé³⁵ ou de clôture autour des maisons, par l'implantation de patrouilles dans les zones résidentielles et ainsi de suite. Toutes ces mesures corroborent la perception d'un environnement dangereux et reclus, ce qui ne favorise pas la vie dans les espaces urbains qui deviennent de plus en plus déserts tout en accentuant la perception d'insécurité. Selon cette perspective, l'inverse est aussi valide; une ville animée où il y a des gens dans la rue et où les espaces urbains sont occupés, encourage beaucoup plus les gens à sortir. Puisque le contact visuel est aussi responsable dans la perception de sécurité, percevoir des gens assis ou passant en bicyclette nous rassure. Donc avec la mise en place de mesures dans la ville pour inciter les gens à y marcher, s'y promener et à y rester, la sécurité réelle et perçue augmenterait (Gehl, 2012).

1.1.2.3. Villes durables

Dans le contexte actuel où l'intérêt sur le développement durable est en constante croissance, prioriser les piétons et les cyclistes comporte également des facettes environnementales, économiques et sociales. Du côté environnemental et économique, mettre l'accent sur la marche et la bicyclette en tant que moyen de locomotion implique également des changements dans tout le secteur du transport. Il est évident que le trafic des piétons et des cyclistes consomme beaucoup moins de ressources, ayant ainsi un impact moindre sur

³⁵ Bien que cette mesure soit interdite à Montréal et qu'elle ne soit pas très répandue en Amérique du Nord, nous pouvons l'observer souvent dans plusieurs pays de l'Amérique du Sud, par exemple.

l'environnement contrairement aux autres types de transport. En favorisant les déplacements à pied ou par bicyclette l'émission de gaz polluants s'en trouverait diminuée. Cette transformation passe, par exemple, par le réaménagement des trottoirs et par l'implantation de pistes cyclables, ce qui demande toutefois différents travaux d'infrastructure qui auront un impact économique sur la ville et les employés des secteurs de construction, de l'aménagement, etc. (Gehl, 2012).

Encourager la marche et le vélo dans la ville entraîne aussi des impacts sociaux. La durabilité sociale est un concept ample et extensif que nous n'aborderons pas, mais l'important à retenir est la valorisation de l'accès aux espaces publics de façon équitable et inclusive pour tous les groupes de la société, et ce, incluant ceux qui n'ont pas d'automobile ou qui n'ont pas accès aux transports publics. Sous cette perspective, l'égalité est privilégiée quand l'accès à l'espace public se fait également par la marche ou par les pistes cyclables. Un autre aspect important est celui d'inciter les rencontres, soient-ils formels ou informels, entre les différents groupes de la société, rendant les habitants eux-mêmes plus accessibles les uns aux autres (Gehl, 2012). De plus, nous croyons que populariser la marche et la pratique du vélo comme activités récréatives et accessibles à tous serait un bon moyen pour enrayer les préjugés véhiculés par les moyens de transport quant au statut économique et social des habitants. Ainsi, tous ces aspects touchant la sphère sociale nous permettent d'extrapoler et d'affirmer qu'une ville qui priorise les piétons et les cyclistes peut également entraîner ses habitants à être plus empathiques les uns envers les autres dans l'espace partagé.

Tout comme ce qui a été soutenu dans la section des villes animées, nous croyons que par l'offre d'activités ludiques à libre accès, nous collaborons aussi à la durabilité sociale, spécialement sur deux aspects : l'accès à la culture, puisque le jeu est une activité culturelle (Huizinga, 1951) et une augmentation de l'empathie et du respect face aux autres. Le premier point porte sur l'enjeu de donner l'occasion à différents groupes au sein de la société d'utiliser et de partager l'espace de manière égale. Ce point est potentialisé si l'activité a un agenda³⁶, c'est-à-dire, enseigner sur l'histoire de la ville ou attirer l'attention du grand public sur un enjeu spécifique. De cette façon, elle ouvre l'accès à l'information à ceux qui, pour une raison ou une autre, n'y ont pas accès. En deuxième lieu, la pratique des activités ludiques peut nous entraîner

³⁶ À savoir un autre but que le divertissement.

à l'empathie et au respect de l'espace d'autrui. À l'exemple du jeu *Pokémon Go*, nous avons observé l'importance de respecter les non-joueurs partageant également l'espace urbain pendant que le jeu se déroule (Bhéreur-Lagounaris, 2016).

1.1.2.4. Villes saines

Actuellement, nous observons une croissance des problèmes de santé publique dans les grandes villes. Ceci est un résultat spontané de notre mode de vie actuel : notre travail est passé du manuel au sédentaire, la marche et la bicyclette ont été remplacées pour les automobiles et le transport public, notre nourriture est passée du naturel à l'industrialisé, notre environnement est devenu automatique, nous n'avons plus besoin des escaliers puisque nous utilisons l'ascenseur ou les escaliers mécaniques, même nos loisirs sont devenus paresseux en nous figeant devant les écrans de télévision. Sous cet angle, en favorisant la marche et la pratique du vélo au sein de la ville, nous redonnons aux gens l'occasion de bouger, de marcher et de s'entraîner de façon naturelle. Au-delà de la marche et de la pratique du vélo, les espaces peuvent également inviter les gens à pratiquer des activités physiques dans l'espace urbain (Gehl, 2012). Il y a de nombreux exemples, comme l'aménagement d'installations de gymnastique en été, de patinoires en plein air en hiver, la création de pistes de course et des sentiers des randonnées dans les parcs, etc. Ces pratiques visent à atteindre plusieurs objectifs à la fois : donner l'occasion aux gens de s'entraîner gratuitement ou à un faible coût et augmenter le niveau d'activité dans la ville, occupant ainsi les espaces urbains et les rendant plus sécuritaires.

Tout comme les activités physiques en plein air, les activités ludiques dans l'espace urbain peuvent également encourager les gens à bouger et à marcher en ville. C'est pourquoi nous ajouterons une possibilité de loisir supplémentaire, saine et accessible, pour la population.

1.1.2.5. Favoriser la ville à l'échelle humaine à travers les activités ludiques dans l'espace urbain

Après avoir examiné les éléments clés des villes à l'échelle humaine, à savoir **la vivacité, la sécurité, la durabilité et la santé**, nous sommes enclins à penser que les activités ludiques dans la ville peuvent, de la même façon que la marche, favoriser l'entretien des villes à l'échelle humaine. Tout d'abord, par l'offre d'activités culturelles et sociales, c'est-à-dire d'activités ludiques contribuant à ce que la ville soit plus **animée** tout en incitant les gens à sortir pour y

participer. Les espaces urbains étant plus occupés par de petits groupes qui s'adonnent à une activité ludique, la ville devient ainsi un peu plus **sûre**. Suivant cette même logique, les activités ludiques peuvent attirer l'attention des gens sur ce qui se déroule et les pousser à les expérimenter par curiosité. Puis, avec les activités ludiques, nous collaborons à la **durabilité sociale**, car nous mettons à disposition de la population des options de loisir accessibles à tous, ce qui permet aux gens à la fois d'expérimenter, de se rapprocher, voire d'apprendre de nouvelles choses en bénéficiant de la compagnie des autres. Ceci permet également de favoriser l'empathie et le respect face aux gens qui partagent le même espace au même moment que nous. Bref, contrairement aux autres options de divertissement comme le cinéma ou les jeux vidéo, lorsque nous incitons les gens à bouger et à marcher dans l'espace urbain, les activités ludiques, à l'instar de *Pokémon Go*³⁷, peuvent favoriser une ville **saine** tout en aidant à combattre la sédentarité observée dans les grandes villes.

Autrement dit, prioriser la marche et le déplacement à bicyclette, c'est aussi favoriser un espace urbain animé, sûr, durable et sain, ce qui le rend plus adéquat pour la pratique d'activités ludiques. Nous comprenons donc que, pour tous ces motifs, les activités ludiques dans la ville peuvent également renforcer la fonction culturelle et sociale de ces espaces.

1.1.3. Les nouvelles technologies et la ville

Maintenant que nous avons parlé de la ville en soi, nous étudierons quelles sont les répercussions qu'ont les technologies de l'information et de la communication (TIC) sur elle. Grâce à ces nouvelles technologies, la ville se définit désormais tout autrement - intelligente, numérique, jouable³⁸, mobile et hybride, pour ne citer que quelques exemples - dans le but de définir de nouvelles pratiques qui ont lieu dans ses espaces. Ensuite, nous aborderons les différences entre les villes intelligentes et les villes jouables. Nous concluons ce segment par

³⁷ <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/jul/13/is-pokemon-go-the-answer-to-obesity-america>
<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/pokemon-go-man-loses-two-stone-while-becoming-first-to-catch-all-143-creatures-in-uk-a7161606.html>

³⁸ En anglais: *smart city*, *digital city* et *playable city*.

la conceptualisation de la ville hybride et des nouvelles pratiques d'appropriation et de perception de l'espace urbain reconfiguré par les TIC.

1.1.3.1. Les technologies de l'information et de la communication (TIC)

Selon l'Office québécois de la langue française, le sigle TIC désigne un « ensemble des technologies issues de la convergence de l'informatique et des techniques évoluées du multimédia et des télécommunications, qui ont permis l'émergence de moyens de communication plus efficaces, en améliorant le traitement, la mise en mémoire, la diffusion et l'échange de l'information³⁹ ». Bien que sa définition soit longue et peut-être difficile à comprendre au sens pratique, nous utilisons les TIC tous les jours et en tout temps. Chaque jour, les TIC s'implantent de plus en plus dans notre vie quotidienne, soit à travers les applications que nous utilisons régulièrement, soit pour consulter l'horaire de l'autobus et pour connaître ses itinéraires, pour vérifier nos réseaux sociaux, etc.

Différentes visions du rôle et de l'utilité des TIC font partie du débat sur l'avenir. Quelles nouvelles idées émergeront de leur utilisation ? Quelles nouvelles recherches se développeront à partir de leurs données ? Quelles nouvelles technologies seront issues des TIC ? Nous ne pouvons pas le deviner pour l'instant. Plusieurs hypothèses se présentent, cependant, ce qui est important dans ce travail c'est de connaître la réalité actuelle et d'où elles sont issues. C'est pourquoi nous nous concentrerons sur ce qui nous savons actuellement. Comme nous l'avons déjà mentionné, dans les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix, nous avons observé un grand mouvement d'urbanisation, les gens se regroupaient plutôt en villes plutôt que dans les zones rurales. À cette même époque, les TIC ont vu le jour. Ainsi, ces deux phénomènes combinés nous amènent aux concepts de ville intelligente et ville jouable, concept qui sera approfondi dans les lignes suivantes (Andrade, 2016; Cocchia, 2014).

³⁹ http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8349341

1.1.3.2. Villes intelligentes *versus* villes jouables

Au carrefour des domaines de l'aménagement, de la communication et des études du jeu, nous trouvons les concepts de ville intelligente et de ville jouable. Malgré les différences entre la ville intelligente et la ville jouable, les deux utilisent des TIC dans l'atteinte de ses objectifs.

Pendant les années quatre-vingt-dix, au cours du processus d'urbanisation mondiale, le concept de *smart grown* se propagea. Ce dernier se manifesta par le souci de la communauté cherchant des solutions aux problèmes quotidiens tels que les embouteillages, la pollution de l'air, la perte des espaces ouverts, etc. La ville intelligente est donc une évolution de ce concept; elle émerge dans la scène internationale pour répondre aux objectifs fixés dans le Protocole de Kyoto. À ce moment, elle est adoptée par des institutions pour décrire une ville qui adopte des initiatives intelligentes visant des projets pertinents pour la durabilité des villes (Cocchia, 2014). Selon Cocchia (2014), la définition précise et complète du terme n'a pas été achevée. Une des raisons serait les nombreux synonymes⁴⁰ existants, employés généralement pour décrire les changements économiques, politiques et socioculturels accomplis par les transformations de la technologie. Un des synonymes cités fréquemment est la ville numérique. Selon Qi et Shaofu (2001, p. 32), la ville numérique est « *an open, complex and adaptive system based on computer network and urban information resources, which forms a virtual digital space for a city* ». Ce qui est particulièrement intéressant dans cette définition est la mention d'un « espace numérique de la ville ». Dans ce même sens, Ishida (2002) suggère un environnement où les gens peuvent interagir et partager des expériences.

« The concept of Digital City is to build an arena in which people in regional communities can interact and share knowledge, experiences, and mutual interests. Digital City integrates urban information (both achievable and real time) and create public spaces in the Internet for people living/ visiting the city. » (Ishida, 2002, p. 76).

Dans son étude, Cocchia (2014) présente un tableau contenant différentes définitions de ville intelligente et de ville numérique trouvées dans la littérature. En gros, toutes concernent

⁴⁰ « *Digital City, Wired City, Knowledge City and Green Citycause* » (Cocchia, 2014, p. 31).

l'idée d'utiliser les TIC⁴¹ pour augmenter la qualité de la vie en ville, par conséquent optimiser la gestion des services offerts aux habitants. Voici un énoncé qui semble s'appliquer à tous les aspects importants concernant la ville intelligente :

« A smart city is a well defined geographical area, in which high technologies such as ICT⁴², logistic, energy production, and so on, cooperate to create benefits for citizens in terms of well being, inclusion and participation, environmental quality, intelligent development; it is governed by a well defined pool of subjects, able to state the rules and policy for the city government and development. » (Dameri, 2013, p. 2549).

Tout bien considéré, Cocchia (2014) fait remarquer que la ville numérique est devenue un sous-ensemble de la ville intelligente, puisque cette dernière a une vision plus ample et plus ouverte des améliorations des services de la ville. De ce fait, nous préférons utiliser le terme ville intelligente dans ce travail.

Évidemment, l'homme contemporain ne peut plus vivre sans toutes les facilités et les améliorations résultantes de la ville intelligente. Cependant, l'être humain est cultivé par les affects, les émotions, le plaisir, ce qui fait qu'il soit toujours à la recherche d'expériences significatives. À cet égard, le jeu en tant que manière d'expression culturelle et moyen de socialisation s'y prête très bien, comme nous allons l'étudier par la suite. L'information et tous ses enjeux ont marqué le dernier siècle, cependant le 21^e siècle, ou le siècle ludique est marqué par le jeu et par le placement de l'information dans le jeu (Zimmerman, 2013). Ainsi, la ville intelligente n'est plus suffisante, elle doit évoluer et nous offrir de nouvelles expériences.

Récemment, un nouveau concept concernant la ville a émergé à Bristol (Royaume-Uni), celui de faire les villes jouables⁴³. Dans les villes jouables, les technologies intégrées dans les villes intelligentes sont utilisées pour promouvoir les interactions ludiques des habitants ou des visiteurs avec les rues, les bâtiments, le mobilier, etc. (Nijholt, 2015, 2017). Quelques projets

⁴¹ Parfois appelées *ubiquitous technologies* ou *Internet of Things* (Nijholt, 2015, p. 2176)

⁴² TIC

⁴³ « *Making cities playable* » (Nijholt, 2015, p. 2176).

précurseurs ont vu le jour à Bristol (Royaume-Uni) à partir de 2012, à l'instar de « *Hello Lamp Post*⁴⁴ », « *Shadowing*⁴⁵ » et « *Urbanimals*⁴⁶ ».

« *The Playable City is imagined as a city in which hospitality and openness are key, enabling residents and visitors to reconfigure and rewrite city services, places and stories. The Playable City fosters serendipity and gives permission to be playful in public.* » (Nijholt, 2017, p. 11).

Après avoir compris les deux concepts, celui de la ville intelligente et celui de la ville jouable, il est évident que, même si les deux apportent bénéfices pour les gens qui y vivent, la ville jouable représente un concept plus détendu, mettant l'accent sur l'interaction des gens avec la ville. Cette interaction se donne à travers les technologies⁴⁷ déjà employées grâce aux services de gestion et d'optimisation de la ville.

Au-delà des installations susmentionnées, d'autres types d'expériences peuvent « ludifier la ville », à l'instar des *flash mobs*⁴⁸, de la pratique du *parkour* et des jeux urbains⁴⁹. Les deux premiers transforment l'espace urbain en scène pour ses représentations, tandis que les jeux urbains transforment la ville, ses rues et ses espaces urbains en plateau de jeu. La majorité de ces exemples peuvent être interprétés comme activités ludiques qui utilisent les TIC pour avoir lieu dans l'espace de la ville.

Nous croyons qu'offrir différentes options de loisir et de divertissement accessibles et basées sur les TIC dans l'espace de la ville peut rendre les habitants plus heureux et plus satisfaits de leur environnement. Par conséquent, la pratique de jouer ou d'adopter une attitude

⁴⁴ <http://www.hellolamppost.co.uk/>

⁴⁵ <https://www.playablecity.com/projects/shadowing/>

⁴⁶ <https://www.playablecity.com/projects/urbanimals/>

⁴⁷ À savoir, les dites *smart technologies*, telles que des capteurs, des actionneurs, des écrans, des objets intelligents et des dispositifs portables (Nijholt, 2015).

⁴⁸ À savoir, regroupement soudain des gens dans l'espace urbain dans le but de pratiquer une activité inattendue et inhabituelle organisée à l'aide des réseaux sociaux (Nijholt, 2015, p. 2178).

⁴⁹ Les jeux urbains seront approfondis dans la rubrique 1.2.4.

ludique dans l'espace urbain peut créer un impact positif sur la qualité de vie en ville et parfois même, redéfinir la relation des habitants avec leur ville.

La ville jouable⁵⁰ de Nijholt (2015) rencontre le concept d'espace ludique⁵¹ de De Souza e Silva et Hjorth (2009) susmentionné plus haut. La première est dépendante des TIC, tandis que le dernier inclut également d'autres activités complètement dissociées des TIC, à l'instar de la dérive et du *parkour*. Un autre point de discordance entre les deux concepts est que la ville jouable est une réalité relativement nouvelle, contrairement à ce qui est argumenté dans l'étude de De Souza e Silva et Hjorth (2009), où les espaces urbains sont intrinsèquement ludiques depuis toujours. Malgré ces différences, les deux supportent l'adoption d'un comportement ludique dans l'espace de la ville, provoquant la transformation de cet espace en espace de jeu. Également, les deux incluent des jeux urbains et similaires.

Pour conclure, nous soutenons l'argument des auteures De Souza e Silva et Hjorth (2009) définissant l'espace urbain en tant qu'espace ludique. La conceptualisation de Nijholt (2015, p. 2176) affirme que la capacité à jouer exige l'utilisation des technologies intelligentes⁵², donc que le jeu ou l'attitude ludique dans l'espace urbain a besoin des technologies employées par la ville intelligente pour avoir lieu. À cet égard, nous ne sommes pas complètement d'accord avec l'énoncé de Nijholt, puisqu'il y a des exemples de jeux d'enfants qui n'exigent pas les TIC telles que de la marelle. En revanche, nous soutenons l'auteur sous l'angle que celles-ci pourraient servir facilement à des fins ludiques, c'est-à-dire encourager des expériences différentes et de nouveaux comportements chez les habitants et les visiteurs dans le but de les divertir. Ainsi, il est pertinent de se questionner : si la technologie est déjà implémentée, pourquoi ne pas profiter de toute cette infrastructure pour en faire émerger des projets ludiques dans la ville ?

⁵⁰ À l'origine : *playable city*.

⁵¹ À l'origine : *playful space*.

⁵² « *Playability requires smart technology* » Nijholt (de Lange, 2009b).

1.1.3.3. Villes hybrides : le résultat des TIC dans l'espace urbain

Grâce aux TIC, la ville d'aujourd'hui traverse un moment de changement. L'espace n'est plus seulement physique, il est désormais superposé à l'espace virtuel⁵³ (de Lange, 2009a; de Souza e Silva, 2006; Leite, 2010). De la même façon, l'espace numérique ne peut plus être considéré comme un espace détaché de l'espace physique, un espace complètement virtuel, irréel ou immatériel. De plus en plus les deux se mélangent, les espaces numériques sont attachés aux lieux géographiques et les TIC sont intégrées aux objets physiques, façonnant ainsi un espace hybride dans la ville (de Lange, 2009b).

De Souza e Silva (2006) attribue l'avènement de l'espace hybride à la nouvelle dynamique déclenchée par les téléphones intelligents, une dynamique où nous ne pouvons pas séparer les espaces physiques des espaces numériques, où nous sommes connectés 24 heures par jour, à partir de chez nous, de notre environnement de travail ou même de l'espace urbain. Les dispositifs numériques ont transformé notre façon d'utiliser l'Internet, car ils ont rendu possible l'échange d'informations en temps réel pendant le déplacement dans l'espace urbain.

Pour de Souza e Silva (2006), les espaces hybrides sont conceptualisés et définis en tant qu'espaces connectés, mobiles et sociaux. Elle définit ces trois dimensions à travers les HRG⁵⁴, par le fait que ce type de jeu exige que (a) nous soyons connectés par des dispositifs de technologie mobile à n'importe quel endroit, fusionnant les frontières entre l'espace physique et numérique, (b) nous nous déplaçons dans l'espace physique et numérique en même temps grâce aux technologies mobiles, à savoir le GPS connecté à l'Internet, utilisant l'espace de la ville comme plateau de jeu et (c) simultanément au déplacement dans l'espace physique et numérique, nous réalisons également des interactions avec d'autres joueurs / utilisateurs. Évidemment, ce changement de l'espace virtuel à l'espace hybride a des conséquences.

« The consequences of changes from the passage from cyber spaces to hybrid spaces are (a) the blurring of borders between physical and digital spaces, (b) the redefinition of the concept of the digital, (c) the redefinition of the concept of physical space to include

⁵³ Parfois appelé espace numérique, cyberspace, « *Hertzian space* » (Leite, 2010), espace urbain augmenté (2001), entre autres.

⁵⁴ Le concept de HRG sera approfondi dans la rubrique 1.2.4.

hybrid environments, and (d) changes in sociability and communication patterns. Finally, the shift, driven by nomadic technologies, from cyber to hybrid calls our attention to the fact that the digital has never actually been separated from the physical and can be an essential element for promoting sociability and communication in urban spaces. » (de Souza e Silva, 2006, p. 274).

Sur ce dernier point, il est important de souligner la possibilité d'utiliser les espaces hybrides pour encourager de nouvelles pratiques sociales dans les espaces urbains. Ceci est un des points auxquels cette recherche s'intéresse : vérifier les pratiques sociales dans les activités ludiques qui ont lieu dans l'espace urbain.

Tout bien considéré, dans la littérature scientifique nous avons trouvé des études portant sur les espaces hybrides. Alors, par extension, nous considérons la ville hybride d'une façon à englober les espaces urbains physiques et les espaces virtuels superposés. Il est également pertinent de s'interroger sur les nouvelles pratiques d'appropriation des espaces dans cette réalité de la ville hybride, ce que nous aborderons dans les prochaines lignes.

1.1.3.4. Appropriation des espaces urbains à travers les TIC

Revenant au sujet de l'appropriation des espaces urbains, cette fois-ci sous l'influence de l'utilisation des TIC, Leite (2010) apporte que les pratiques dans l'espace urbain sous la médiation des TIC construisent des liens de socialité par le partage de l'expérience spatiale : tels que la mémoire, la trace, l'émotion, le jeu et la connaissance collective. La mémoire collective s'ancre dans la possibilité d'enregistrer et de transmettre des souvenirs vécus collectivement, elle se rapporte aussi à des lieux, personnes, situations, sensations et objets appartenant à des expériences vécues. La trace, utilisant principalement les technologies de géolocalisation, localise et cartographie les pratiques sociales dans l'espace urbain. La mémoire et la trace sont toutes les deux « des formes de « registre » de l'expérience qui révèlent les traits d'une culture et renforcent les possibilités d'interprétation de l'espace collectif » (Leite, 2010, p. 69).

Le partage des émotions peut s'accomplir, par exemple, à travers la saisie et l'identification des réactions pendant un parcours dans l'environnement, ou encore par la musique qui peut modifier notre perception des moments, des endroits ou des situations au cours d'un déplacement. Ces données recueillies à l'aide des technologies servent à construire des

cartes émotionnelles de la ville. D'autres types d'émotions peuvent être observées autour des situations ludiques dans la ville, comme lors des projets de projections sur les façades des bâtiments qui configurent simultanément un outil de communication et d'appropriation de l'espace. De cette manière, les pratiques ludiques dans la ville créent des émotions et animent la ville dans une perspective de terrain de jeu (Leite, 2010). L'exemple des projections est particulièrement intéressant pour ce travail puisqu'il est similaire à ce qui se passe dans les projections de *Cité Mémoire* relevant du projet *Montréal en Histoires*. La dernière forme de partage de l'expérience spatiale selon Leite (2010), est la connaissance collective qui résume toutes les autres formes de partage comprises comme un ensemble de connaissances permises par la mémoire, la trace, les émotions et le jeu.

Alors, ces nouvelles pratiques d'appropriation et de perception des espaces urbains sous médiation des TIC nous indiquent un changement dans la façon de vivre-ensemble dans les villes :

« Les TIC proposent ainsi de nouvelles manières de réinventer l'usage de l'espace urbain comme un moment éphémère de réappropriation et dans une ambiance d'esthétisation que nous pouvons aussi considérer comme un laboratoire de nouvelles socialités. Dans cette perspective, ces formes d'expression et d'organisation collective constituent des indices de l'influence de la technologie dans la définition des modes d'être-ensemble contemporains, où le ludique occupe une place de plus en plus importante. » (Leite, 2010, p. 73).

Jusqu'à présent nous nous limiterons à démontrer les nouvelles possibilités d'appropriation des espaces urbains sous l'influence des TIC de façon générale. Cependant, après avoir examiné plus en profondeur les jeux urbains qui utilisent des TIC, nous allons retourner sur ce point pour souligner quelques spécificités par rapport à ce sujet.

1.2. L'univers ludique

L'univers ludique est vaste. Il comporte différentes expériences : jouer à des jeux vidéo seul, contre l'ordinateur ou avec des amis; jouer à un jeu de société à la maison ou dans le parc après un pique-nique; jouer au hockey sur la patinoire ou à travers l'écran du téléphone

intelligent et ainsi suite. Ces expériences peuvent être en ligne ou hors ligne, elles peuvent également solliciter des efforts physiques et /ou mentaux, ou encore être accomplies avec ou sans support : des jouets, des dèss, des plateaux, des balles, des consoles, des applications, etc. Notre but dans cette section est de toucher quelques aspects importants de cette recherche, c'est-à-dire les différences entre le *play* et le *game*, pour bien comprendre ce qu'est l'activité ludique et ce qu'est le jeu; le phénomène de la ludification; les jeux sérieux et les jeux urbains. Notre approche est d'examiner l'activité ludique et le jeu en tant que phénomène culturel et social.

Sur le plan culturel, nous consultons les études de Huizinga (1951) affirmant que le jeu⁵⁵ est un fait plus ancien que la culture elle-même et, dans ce sens, il est créateur de la culture. De plus, il est naturel et irrationnel, puisque même les êtres considérés irrationnels jouent, tout comme les animaux :

« Peu à peu, nous avons abouti à une conclusion : la vraie culture ne peut pas exister sans une certaine teneur ludique, (...) La culture sera toujours, en un sens, jouée, du fait d'un accord mutuel suivant les règles données. La véritable civilisation exige toujours le fair play et le fair play n'est pas autre chose que l'équivalent en termes ludiques, de la bonne foi. Le briseur de jeu brise la culture même. » (Huizinga, 1951, p. 337).

De cette réflexion, Huizinga a créé et a nommé son essai sur le jeu, *Homo Ludens*, un terme qu'il conçoit pour décrire la troisième fonction dans la vie humaine. Celle-ci est comprise comme une fonction sociale et portée du sens, aussi importante que le raisonnement (*Homo sapiens*) et la capacité à fabriquer des objets (*Homo faber*) : le jeu.

Encore dans le domaine social, Schell (2010) soutient que les jeux sont capables de changer leurs joueurs. Ils aident à la maintenance émotionnelle, par exemple, en aidant la personne à être animée, en permettant la décharge de la colère et de la frustration, en étant capables d'être une source de distraction ou de détente, etc. Les jeux, principalement liés aux sports, favorisent également l'exercice physique. Un parallèle entre le jeu et l'éducation est aussi observé : Schell (2010) soutient que le système éducatif imite le jeu d'une certaine manière,

⁵⁵ Dans cette œuvre, Huizinga ne fait pas différence entre le jeu et l'activité ludique, il utilise le mot jeu, dans ce cas pour faire référence à ce que nous appelons activité ludique.

puisque les étudiants (joueurs) ont des tâches (objectifs) et reçoivent comme résultat des points (notes) en retour de leurs réalisations (défis). D'un autre point de vue, les jeux peuvent agir comme un agent transformateur à travers la connexion entre les participants, car les jeux sont comme un « pont social » qui motive les joueurs à interagir avec d'autres personnes, créant de la sociabilité. Les jeux permettent aux gens de se connaître, de se parler, d'apprendre les uns des autres et surtout, de créer et de partager des expériences et des souvenirs. Ainsi, sur le plan social, le jeu est un moyen de construire et de maintenir des relations (Schell, 2010).

Jane McGonigal est une autre enthousiaste des jeux sur le plan social. Pour elle, la sociabilité à travers le jeu réside aussi dans le fait que les joueurs ne jouent pas seuls. Elle souligne que le concept de jeu comme plateforme collaborative mettant en lumière l'engagement collectif et synchronisé, la concentration partagée et le respect mutuel est une grande preuve de la puissance du jeu sur la pratique sociale. De ce fait, Jane McGonigal (2011) soutient que les jeux peuvent améliorer le monde et sensibiliser les gens à des causes sociales. Elle démontre comment les jeux collaboratifs peuvent résoudre des problèmes réels à partir des exemples de jeux du type ARG, comme *World Without Oil*⁵⁶ (2007), où les participants sont invités à dialoguer sur le sujet, planifier et chercher des solutions dans un univers où le pétrole est une ressource très rare.

Bref, comprendre les jeux comme un comportement inhérent à l'être humain, ainsi qu'un outil capable de promouvoir des expériences et des souvenirs partagés apportant divers avantages culturels et sociaux à leurs participants, nous démontre l'immense potentiel de ceux-ci pour de nombreux projets. À la fin de cette section et au cours de la prochaine, nous allons également analyser son potentiel en tant qu'outil appliqué aux espaces urbains.

⁵⁶ <http://writerguy.com/wwo/metahome.htm>

1.2.1. *Paidia* versus *Ludus* : de l'activité ludique au jeu

Nous revenons donc au débat du *play* versus *game*⁵⁷. Nous gardons ces deux termes en anglais, car différemment de ce qui est observé en français, les deux servent à désigner le jeu⁵⁸. Toutefois, ils ne sont pas des synonymes. Au contraire, ils représentent des approches différentes. Plusieurs auteurs⁵⁹ rapprochent le *play* et le *game* des concepts de la *paidia* et du *ludus* de Caillois (1958), respectivement. Le théoricien a été un pionnier dans le développement d'une typologie des jeux parmi d'autres classifications qu'il a créé dans son œuvre « Les jeux et les hommes ». Nous soulignons ici les deux pôles d'activités ludiques qui se divisent en *paidia* et en *ludus*, particulièrement reconnus dans la littérature des études du jeu. Il nous semble donc pertinent de les analyser plus en détail dans ce contexte, où nous débattons sur les activités ludiques ayant lieu dans l'espace urbain.

Paidia, est un concept souvent attaché aux enfants et aux jouets. Il désigne la liberté de jouer, l'improvisation, l'allégresse, le tumulte, le vacarme, bref l'attitude ludique. La *paidia* « embrasse les manifestations spontanées de l'instinct du jeu » (Caillois, 1958, p. 76), elle désigne une récréation détendue, immédiate et désordonnée, pratiquée également pour les animaux. Caillois explique la *paidia* de cette manière : « le chat (s') empêtre dans une pelote de laine, le chien qui s'ébroue, le nourrisson qui rit à son hochet » (1958, p. 76-77). Dans cette idée, Huizinga (1951, p. 35) définit le jeu comme une « action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur (...) ». Dans cet extrait, nous avons d'abord l'idée que le jeu est un acte volontaire et qu'il ne peut pas être imposé. Ensuite, au-delà des similitudes par rapport à la définition de Caillois, Huizinga ajoute d'autres aspects intéressants liés à la *paidia*, mais aussi au *ludus* : les mots de l'auteur nous renvoient à

⁵⁷ Deterding et al.(2014, p. 6) mentionne également les termes *playfulness*, en faisant référence « aux aspects expérientiels et comportementaux du jeu (*paidia*) » et *gamefulness*, en désignant « les aspects relatifs aux games (*ludus*) ».

⁵⁸ Toute proportion gardée, en portugais nous avons également deux mots - *brincar* et *jogar* - pour désigner le *play* du *game*, respectivement.

⁵⁹ À l'instar de Deterding, Dixon, Khaled et Nacke (2014), Frasca (2001) et Bhéreur-Lagounaris (2016), pour citer quelques exemples.

la notion d'immersion⁶⁰. Il continue en définissant le jeu comme une activité qui ne cherche aucun intérêt matériel, qui ne produit rien⁶¹ et qui a lieu dans un temps précis et dans un espace circonscrit⁶², selon des règles.

En complément, le *ludus* discipline et enrichit la *paidia*, « il fournit l'occasion d'un entraînement et aboutit normalement à la conquête d'une habilité déterminée, à l'acquisition d'une maîtrise particulière, dans le maniement de tel ou tel appareil ou dans l'aptitude à découvrir une réponse satisfaisante à des problèmes d'ordre strictement conventionnel » (Caillois, 1958, p. 79-80). Quelques exemples de *ludus* donnés par Caillois (1958) sont : les mots croisés, les défis mathématiques, les échecs et les anagrammes.

Dans le présent travail, nous aborderons succinctement le *play* ou le *paidia* comme activité ou attitude ludique et le *game* ou *ludus* comme jeu. Dans ce sens, nous remarquons quelques différences entre les deux. Les activités ludiques sont motivées par la curiosité, l'exploration et la réflexion (Gaver et al., 2004) et elles visent le divertissement à travers les jouets, les jeux et les médias (Adams, 2010; Brougère et Perron, 2013; Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, 2014). Elles ont la caractéristique d'être moins formelles et plus générales que les jeux, tandis que les jeux figurent comme une sous-catégorie des premières. Le jeu a un caractère plus formel, car il configure un système auquel les participants s'impliquent dans un **conflit artificiel** avec un **but** final, des **règles** prédéterminées, arrivant à la fin à un **résultat** quantifiable. Par contre, les activités ludiques comprennent d'autres phénomènes plus simples, où les comportements sont généralement plus improvisés et les frontières moins évidentes, rendant plus facile aux participants d'entrer et de sortir de l'activité (Salen et Zimmerman, 2004).

⁶⁰ Ce concept approfondi dans la rubrique 1.4.3.

⁶¹ Dans le sens de ne produire pas une richesse pour l'économie de la société, quelque chose qui peut être vendu et acheté.

⁶² Ce qu'il nomme de « cercle magique », à savoir, l'espace intangible où le jeu se déroule, ayant ou pas des composantes physiques.

1.2.2. Ludification

Premièrement, il faut préciser que nous avons choisi d'utiliser le terme ludification comme équivalent du mot anglais, *gamification*⁶³, puisque ce mémoire est rédigé en français. En réalité, même le terme en anglais est polémique, car son emploi est contesté par quelques théoriciens dans les études du jeu, selon Deterding, Dixon, Khaled et Nacke (2014). Plusieurs exemples⁶⁴ ont été trouvés dans la littérature, cependant le terme *gamification* continue à être celui le plus répandu dans tous les domaines.

D'une manière générale, Deterding, Dixon, Khaled et Nacke (2014, p. 5) définissent la ludification comme étant « l'usage d'éléments de *game design* dans des contextes non ludiques ». Une définition similaire, mais plus vulgarisée la désigne par l' « application des mécaniques propres aux jeux, notamment aux jeux vidéo, à diverses disciplines telles la publicité, la commercialisation ou l'éducation, pour inciter de façon ludique les utilisateurs à adopter un comportement souhaité »⁶⁵. Ce dernier énoncé devient plus clair au grand public lorsqu'elle donne des exemples des contextes non ludiques, mentionnés dans la première définition. C'est exactement dans ce sens que nous comprenons la ludification de la ville.

D'ailleurs, quand la ludification est employée dans des applications numériques comme les applications ludifiées⁶⁶, elle peut facilement être prise pour des jeux puisque les limites entre un jeu et une application comprenant des éléments propres aux jeux ne sont pas toujours précises. Pour les différencier, rappelons-nous que le jeu a un but spécifique, des règles et un

⁶³ Selon la fiche consultée sur le banque de données linguistique TERMIUM :

http://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2alpha/alpha-eng.html?lang=eng&i=1&srchtxt=GAMIFICATION&index=alt&codom2nd_wet=1#resultreccs

⁶⁴ Tels que : *exploitationware* (Ian Bogost 2011) *productivity games* (McDonald, Musson et Smith, 2008), *surveillance entertainment* (Grace et Hall, 2008), *funware* (Takahashi, 2008), *playful design* (Ferrara, 2012), *behavioral games* (Dignan, 2011, cité dans Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, 2014), *game layer* (Priebatsch, 2011) ou *applied gaming* (natronbaxter.com) (Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, 2014).

⁶⁵ Selon le grand dictionnaire terminologique (GDT) de l'Office de la langue québécoise, repéré à : http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26519806#eng

⁶⁶ Ou plutôt, gamifiées, selon Deterding, Dixon, Khaled et Nacke (2014).

résultat quantifiable. Par contre, la liberté de *paidia* nous permet d'être spontanés et ainsi, structurer (*ludus*) l'usage de l'application ludifiée. De ce fait, la façon dont nous l'utilisons peut la transformer en jeu. Pour illustrer ce point nous pouvons penser à *Foursquare*, une application ludifiée qui, à partir de la création de buts, de règles et d'une manière de quantifier les résultats, devient un jeu.

Parmi les enjeux les plus importants de l'utilisation des applications ludifiées reposent la motivation et l'engagement des utilisateurs motivés par des structures de récompense⁶⁷. Selon la théorie de l'auto-détermination (Ryan et Deci, 2000) issue de la psychologie, il est important de se procurer de la motivation intrinsèque, c'est-à-dire une volonté inhérente de chercher les défis, d'exercer ses capacités, d'explorer et d'apprendre, au lieu de la motivation extrinsèque, généralement associé aux gains de points, de capital, etc. Tandis que la motivation extrinsèque peut influencer le comportement à court temps, la motivation intrinsèque peut engager le participant dans un sens plus profond. D'après cette théorie, il existe trois besoins psychologiques innés : (a) l'autonomie, (b) la compétence et (c) l'appartenance⁶⁸. Ainsi, un jeu / application ludifiée / activité ludique doit bien équilibrer ces trois aspects pour favoriser une motivation engageante. Bien que cette théorie soit souvent liée au sujet de la ludification, elle peut également servir à n'importe quel type de jeu / application ludifiée / activité ludique.

Dans le domaine du marketing, l'engagement est traduit par la relation développée entre le consommateur et la marque. Il ne s'agit pas simplement d'augmenter les revenus d'une entreprise, ceci est une conséquence de cet engagement. Bien que le marketing soit un des champs d'étude qui s'intéresse le plus à la ludification, tous les contextes et domaines peuvent l'utiliser. Dans ce cas, ce n'est pas le thème, mais bien les mécanismes propres aux jeux qui vont favoriser le divertissement (Bonenfant et Genvo, 2014; Zichermann et Cunningham, 2011). D'autres domaines s'intéressent et utilisent également la ludification, notamment l'éducation, la pédagogie et la santé entre autres.

En observant ce phénomène, nous pouvons y trouver des effets positifs et négatifs. D'abord, utiliser des applications ludifiées pour favoriser un changement de comportement ou

⁶⁷ Par exemple : des points, des médailles, des badges, etc.

⁶⁸ À l'origine : *autonomy, competence and relatedness* (Ryan et Deci, 2000)

pour exécuter des tâches ennuyantes est évidemment un point positif. Les exemples pratiques incluent encourager un utilisateur/joueur à pratiquer une activité physique régulièrement, à effectuer les tâches ménagères ou à sortir d'un état de dépression. Toutes ces pratiques sont appréciables et peuvent collaborer au bien-être commun. Toutefois, elles soulèvent également des questions éthiques et des intentions qui peuvent se cacher sous le masque de la ludification. Puisque ces applications utilisent les TIC⁶⁹, ces mêmes technologies qui nous facilitent la vie recueillent simultanément nos données personnelles et nos traces numériques qui peuvent être monétisées, vendues et utilisées à des fins de publicité et parfois même, de surveillance gouvernementale (Bonenfant et Genvo, 2014; de Souza e Silva et Sutko, 2008). Hors ligne, l'utilisation des applications ludifiées peut éventuellement servir d'excuse pour inciter une compétition nocive entre les employés dans les entreprises qui cherchent à travers la ludification, une augmentation de productivité (Bonenfant et Genvo, 2014).

Dans ce travail, nous nous concentrerons sur la ludification de la ville. Nous comprenons ce phénomène englobant des formes d'une part moins structurées (*paidia*) et d'autre part plus structurées (*ludus*), avec ou sans support / technologies, en ligne ou hors ligne. En l'absence d'une définition claire et unanime dans la littérature scientifique, nous concevons un énoncé basé sur notre cadre théorique :

La ludification de la ville est un phénomène décrivant l'animation des espaces urbains dans ses différentes formes. Elle désigne l'ensemble des activités, des expériences, des jeux et englobe les possibilités analogiques et numériques qui ont lieu dans l'espace urbain, tel que les visites thématiques, les projections architecturales, les applications mobiles ludifiées géolocalisées, les spectacles lumineux, les jeux urbains, etc. La ludification de la ville cherche à explorer la ville et ses espaces urbains à travers une lentille ludique de manière plus ou moins structurée, pouvant parfois inclure la dimension *paidia*, et d'autre fois la dimension *ludus*, tout dépendant du projet, du public cible et des technologies employées. Elle favorise également la rencontre et la socialisation entre les citoyens, ainsi que l'appropriation et l'interaction entre les citoyens et la ville et ses espaces urbains.

⁶⁹ Ainsi que quelques types des jeux qui seront approfondis dans la rubrique 1.2.4.

1.2.3. Jeux sérieux

Contrairement à la ludification, le jeu sérieux⁷⁰ est un jeu complet en soi, alors que le premier ne désigne que l'incorporation des éléments de jeu. Il désigne un type spécifique de jeu qui véhicule du contenu éducatif durant son déroulement, visant d'autres fins que le pur divertissement (Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, 2014). D'autres approches expliquent quelques contextes d'usage, à l'instar de la définition trouvée dans les études de Zyda (2005) :

« Un défi cérébral, joué avec un ordinateur selon des règles spécifiques, qui utilise le divertissement en tant que valeur ajoutée pour la formation et l'entraînement dans les milieux institutionnels ou privés, dans les domaines de l'éducation, de la santé, de la sécurité civile, ainsi qu'à des fins de stratégie de communication. » (Zyda, 2005, cité dans Alvarez, 2007, p. 7)

D'après cette définition et d'autres investigations, Alvarez (2007) développe la sienne :

« Application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association, qui s'opère par l'implémentation d'un "scénario pédagogique", qui sur le plan informatique correspondrait à implémenter un habillage (sonore et graphique), une histoire et des règles idoines, a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. Cet écart semble indexé sur la prégnance du "scénario pédagogique". » (Alvarez, 2007, p. 51).

Ce qui est intéressant de souligner c'est que les deux nous renvoient à des contextes informatiques et touchent des aspects plus techniques, ce qui n'est pas une approche unanime. Un autre point à remarquer dans l'énoncé d'Alvarez (2007) est le scénario pédagogique, un aspect qui n'a pas été mentionné dans d'autres études. Bien que nous observions plusieurs définitions similaires, il n'y a pas de consensus sur le sujet. Tout comme la ludification, le terme jeu sérieux, ainsi que sa définition, est encore un sujet controversé dans le domaine de l'étude du jeu. Frasca (2007) soutient que le terme « *videogames with an agenda* » est plus adéquat pour

⁷⁰ En anglais : *serious game*.

ce genre de jeu qui vise la communication, l'éducation, la persuasion et l'entraînement des valeurs et des idées. Tandis que d'autres auteurs critiquent l'utilisation de l'adjectif sérieux, notamment Gee (2007) qui prétend que même les jeux qui sont créés sans visée éducative peuvent être utilisés pour faire apprendre, autrement dit, pour lui tous les jeux sont sérieux.

Alors, si tous les jeux peuvent être sérieux, certains auteurs⁷¹ proposent une distinction entre les jeux sérieux et jouer de façon sérieuse⁷² :

« Alors que le terme « *serious games* » désigne des jeux développés pour véhiculer du contenu éducatif pendant qu'on y joue, « *serious gaming* » englobe toute utilisation (éducative) du jeu au sens large – c'est-à-dire toutes les technologies, pratiques, connaissances et tous les processus sociaux entourant les jeux, comme la critique de jeux, la production de machinimas, la conception d'objets, d'avatars, de niveaux virtuels, voire de jeux entiers. » (Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, 2014, p. 4).

Malgré l'intérêt croissant sur le sujet au cours des dernières années, l'usage des jeux à des fins sérieuses n'est pas une idée nouvelle, s'étant déjà introduit dans le champ militaire, les domaines de l'éducation et des affaires. Ce qui est relativement récent, c'est la version numérique du jeu sérieux. Il s'agit du même concept, mais ayant désormais lieu dans un logiciel ou une application, et ce, sur différentes plateformes (Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, 2014). Selon Alvarez (2007), les précurseurs des jeux sérieux ont vu le jour dans les années 70 sous la dénomination *edugames*. Ensuite, dans les années 80, les applications dédiées aux domaines militaires et industriels ainsi que les applications informatives et sociales sont apparues. Finalement, dans la seconde moitié des années 90, il souligne l'avènement des applications liées aux mouvements militantismes.

Bref, pour ne pas s'étendre davantage sur le sujet, nous soulignerons pour le présent travail le potentiel de communication, d'entraînement et de sensibilisation des jeux nommés sérieux dans le but de transmettre des connaissances, des informations, des valeurs et des idées, indépendamment du contexte et de la technologie appliquées.

⁷¹ Jenkins et al. (2009).

⁷² Traduction de l'auteure pour le terme *serious gaming*.

1.2.4. Les nouvelles sortes de jeux dans l'espace urbain

Bien que nous ayons déjà conceptualisé le jeu d'une façon générale, nous savons qu'il existe de nombreux types et catégories de jeu. Dans cette section nous allons nous pencher sur les jeux qui ont lieu dans l'espace urbain et sur ses caractéristiques particulières. Puisqu'il s'agit d'un phénomène récent, ce type de jeu est difficile à classer, il n'y a pas de consensus ou de typologie unanimement acceptée. Nous ne prétendons pas arriver à une définition ou typologie ultime, nous ne nous intéressons qu'à clarifier le sujet de façon générale pour permettre une meilleure compréhension de cette recherche.

Parallèlement au développement et à la popularisation des phénomènes de la ludification et des jeux sérieux, nous observons l'avènement de nouvelles catégories de jeux dans différents contextes et espaces, à l'instar des jeux pervasifs (Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, 2014). Bien que plusieurs auteurs considèrent les jeux pervasifs⁷³ comme étant de synonymes des HRG, des LBG, des ARG, des jeux en réalité augmentée, entre autres, nous sommes plus inclinés à les reconnaître comme une catégorie plus large qui englobe les autres classes susmentionnées (Mont'Alverne, 2012; Montola, 2009).

« Pervasive games are a curious form of culture. They exist in the intersection of phenomena such as city culture, mobile technology, network communication, reality fiction, and performing arts, combining bits and pieces from various contexts to produce new play experiences. The family of pervasive games is diverse, including individual games ranging from simple single-player mobile phone games to artistically and politically ambitious mixed reality events. Some of these games seek to pass time for a few minutes while waiting for a bus, whereas others create persistent worlds that go on for months and where players can adopt alternate identities and engage in intricate gameplay. Some games use high-end technology, while others can be realized with no technology at all. » (Montola, 2009, p. 7).

La caractéristique la plus remarquable des jeux pervasifs c'est qu'ils portent une ambiguïté particulière. Ce qui est dedans et dehors, l'espace et le temps de jeu ne sont pas précis, ainsi le

⁷³ En anglais : *pervasive games*

joueur peut entrer et quitter le jeu de manière ambiguë (Stenros, Waern et Montola, 2012). Celle-ci est précisément la raison pour laquelle ce type de jeu étend le cercle magique de Huizinga (1951) spatialement, temporellement et socialement, puisque le jeu n'a plus besoin d'un lieu, d'un temps ou des participants déterminés pour avoir lieu. Ainsi, l'idée d'activité hors du commun et de la vie ordinaire qui a lieu dans les limites définies du cercle magique ne s'applique pas à ce genre de jeu. Dans ce cas, les frontières entre le jeu (activité fictive) et la vie ordinaire (réalité) sont floues, donc ambiguës, puisque les jeux pervasifs peuvent être joués n'importe où, n'importe quand et par n'importe qui (Duggan, 2017; Montola, Stenros, et Waern, 2009). De plus, d'une manière générale, les jeux pervasifs ne nécessitent pas toujours des TIC (Andrade, 2016; Montola, Stenros et Waern, 2012), bien que certaines catégories en dépendent telles que les LGB (Andrade, 2016; Lemos, 2010).

Sous le couvert des jeux pervasifs, nous retrouvons ce que nous considérons comme des sous-catégories qui utilisent l'espace de la ville comme plateau de jeu : les « *urban games* » (UG), les « *hybrid reality games* »⁷⁴ (HRG), les « *location-based mobile games* » (LBMG) ou plutôt « *location-based games* » (LBG), les « *alternate reality games* »⁷⁵ (ARG) et les « *live action role-playing game* » (LARP). Les différences entre eux peuvent être subtiles, ainsi, il n'est pas rare que les théoriciens les classent différemment⁷⁶. Pour bien saisir ces différences, nous les analyserons plus en détail dans les prochaines lignes.

D'abord, les UG⁷⁷ sont généralement des jeux multijoueurs qui utilisent, en tout temps, l'espace de la ville comme plateau de jeu puisque celui-ci se déroule entièrement dans les rues

⁷⁴ Parfois nommés jeux en réalité mixte.

⁷⁵ Parfois nommés jeux en réalité alternée.

⁷⁶ Par exemple : *Pokémon Go* peut être un HRG (de Souza e Silva, 2017), cependant il est également considéré un LBG (Bhéreur-Lagounaris, 2016), un jeu en réalité augmenté (Hjorth et Richardson, 2017; Pyae et Potter, 2016) ou un jeu en réalité alternée (Sicart, 2017). La même discordance est observée dans la littérature avec *Ingress*, *Can You See Me Now*, *Uncle Roy All Around You* et *PacManhattan*, pour citer d'autres exemples. De ce fait, nous allons suivre préférentiellement les catégorisations et les exemples de l'auteur de Souza e Silva (2006, 2009, 2013, 2017) et collaborateurs (de Souza e Silva et Delacruz, 2006; de Souza e Silva et Frith, 2014; de Souza e Silva et Hjorth, 2009; de Souza e Silva et Sutko, 2008), une des pionnières dans le domaine des jeux pervasifs.

⁷⁷ Également nommés *Big Games* (Lantz, 2006).

où les participants deviennent des « pions ». Une caractéristique propre à ces jeux est la transformation du paysage de la ville puisque les UG interviennent dans les pratiques quotidiennes (de Souza e Silva et Hjorth, 2009). De plus, ce sont des jeux à grande échelle qui ont lieu dans le monde réel combinant les TIC, les interactions sociales et l'activité physique (Lantz, 2006). Même si, par cette définition, *Pokémon Go* semble un UG, nous interprétons ce type de jeu comme des jeux de plateau à grande échelle vu son ampleur, ce qui ne correspond pas à l'idée de ce jeu. Un autre point qui éloigne *Pokémon Go* des UG est le fait qu'il ne change pas le paysage urbain comme les UG. L'exemple le plus répandu est « *Big Urban Game* » (Figure 1), mais il en existe d'autres tels que « *Shoot Me If You Can* », « *Conqwest* » et « *Noderunner* » (de Souza e Silva et Hjorth, 2009).



Figure 1 : Big Urban Game à Minnesota. Récupéré à https://www.gamasutra.com/view/feature/130264/big_reality_a_chat_with_big_.php

Grâce à la popularisation des TIC et de l'Internet mobile, les jeux comme les LBG et les HRG ont vu le jour et sont devenus populaires. Ces deux sous-genres de jeux pervasifs sont

nécessairement dépendants des LBT et LBS, puisqu'ils permettent certaines fonctions de la jouabilité de ces types de jeux (Andrade, 2016; de Souza e Silva et Hjorth, 2009).

Tout comme les UG, les LBG utilisent l'espace de la ville comme environnement. Ce qui les différencie c'est la possibilité de lier l'information aux lieux physiques et aux joueurs via la géolocalisation. De cette manière, les joueurs peuvent voir la localisation des autres joueurs en temps réel. Bien que les LBG soient des jeux en ligne, ils ont lieu plutôt dans l'espace physique urbain et dans l'écran du dispositif, que dans l'espace virtuel. Actuellement, ils sont joués à travers les téléphones intelligents puisqu'ils sont tous munis de GPS et de connexion sans fils, alors que les premiers exemplaires étaient joués à l'aide des PDA⁷⁸. Quelques exemples de LBG incluent « *Geocaching* », « *Botfighters*⁷⁹ » (Figure 2) et « *Alien Revolt* » (de Souza e Silva et Hjorth, 2009).



Figure 2 : Interface du jeu *Botfighters* (de Souza e Silva, 2009, p. 416).

De la même manière que les UG et les LBG, les HRG transforment les espaces urbains en plateau de jeu. De plus, les joueurs interagissent les uns avec les autres par rapport à leur localisation, tout comme dans les LBG. Ils ajoutent toutefois la représentation 3D de l'environnement situant ainsi le jeu simultanément dans l'espace physique et dans le virtuel, brouillant parfois la frontière entre les deux. Par conséquent, les interactions entre les joueurs et l'expérience partagée du jeu créent un espace hybride, celui où le jeu se déroule. En résumé, les

⁷⁸ *Personal digital assistant* ou *palmtop* utilisés dans les années 1990 et début des 2000.

⁷⁹ Le premier LBG multijoueur (de Souza e Silva et Hjorth, 2009).

HRG ont trois caractéristiques principales : (a) ils sont mobiles, alors ils sont joués à l'aide des LBT, car il est nécessaire de se déplacer pour jouer; (b) ils sont nécessairement des jeux multijoueur qui exigent de la coopération, les classant ainsi comme une activité sociale et (c) ils définissent une nouvelle logique spatiale de jeu. Les exemples les plus connus sont « *Can You See Me Now?* » (Figure 3), « *Uncle Roy All Around You* », « *PacManhattan* », « *MOGI* », « *Ingress* » et plus récemment « *Pokémon Go* » (de Souza e Silva, 2009, 2017; de Souza e Silva et Hjorth, 2009).



Figure 3 : Jeu *Can You See Me Now*. Récupé à : <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>

Ensuite, les ARG⁸⁰, ou jeux en réalité alternée, sont ceux qui combinent fiction et réalité à travers un récit transmédiatique fragmenté, raconté à l'aide de différents supports où le joueur doit recueillir des indices pour le compléter. Ils utilisent des objets communs et les paysages de la ville tout en les intégrant comme éléments du jeu dans la quête des indices. Un autre aspect important à souligner est la tendance à l'utilisation des LBT et LBS pour renforcer le lien entre le jeu et l'espace urbain (Andrade, 2012, 2016). D'un autre point de vue, la définition de

⁸⁰ Il y a des auteurs qui distinguent les ARG sérieux des ARG pour le divertissement (McGonigal, 2011).

Szulborski (2005) ne touche pas l'espace physique en tant que composante du jeu⁸¹, ce qu'il souligne c'est l'aspect interactif de l'expérience en ligne, ainsi que la combinaison du jeu et de la narration. Il ajoute que la mécanique du jeu utilise des méthodes de communication du monde réelle (courriels, appels, sms, etc.) pour rendre le récit crédible et qu'il est joué en temps réel, encourageant les interactions en ligne et dans le monde réel avec les personnages et les défis (*puzzles*) proposés par le jeu. Une autre caractéristique importante de ce genre de jeu, selon Szulborski (2005) est qu'il dissimule le fait d'être un jeu dans le but de se faire passer pour un événement réel. D'après lui, ce qui fait qu'un ARG ne ressemble pas à un jeu, c'est l'absence des éléments essentiels d'un jeu, à savoir des règles définies, un espace de jeu, un ensemble de pièces ou des supports, etc. Malgré l'absence de l'espace physique dans cette approche, il est possible, par extension, d'interpréter les interactions dans le monde réel comme interactions dans l'espace de la ville. McGonigal (2011) soutient que ce genre nous incite à être plus motivés dans les activités quotidiennes. Elle souligne également le fait que les ARG soient des jeux « anti-évasion »⁸² puisque nous ne le jouons pas pour s'échapper de la réalité, au contraire, nous le jouons pour l'améliorer, pour la rendre plus intéressante. Parmi les exemples de ce sous-genre nous trouvons les jeux « *The Beast* », « *Majestic* », « *I Love Bees* » (Figure 4) et « *The Matrix* » (Montola et Stenros, 2009).

⁸¹ Bien que cette nomenclature ne soit pas très répandue, Fragoso et Reis (2016) différencient les ARG des LARG (*locative alternate reality games*), étant ce dernier un sous-genre du premier qui utilise les espaces urbains intégrés à sa jouabilité. Quoique nous utilisions le nom ARG dans ce travail car il est plus populaire dans la littérature scientifique, nous sommes d'accord qu'une distinction de ces deux types de jeu est bienvenue.

⁸² En anglais : *antiescapists*.

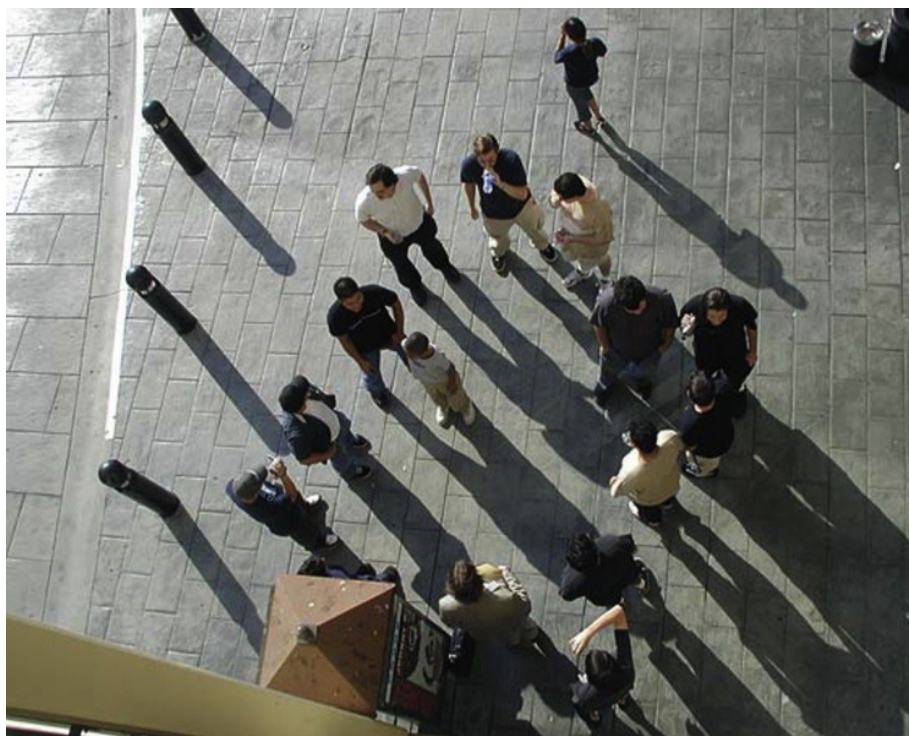


Figure 4 : Dans le jeu *I Love Bees*, les joueurs se sont rassemblés dans l'espace urbain en attendant un appel à côté d'un téléphone public (Montola et Stenros, 2009, p. 39).

Finalement, les LARP sont des jeux qui emploient les techniques des RPG. Bien qu'ils soient des jeux difficiles à expliquer - pour bien saisir toutes ses subtilités, il faut le jouer - nous allons essayer de l'expliquer brièvement. La caractéristique la plus essentielle de ce sous-genre est de jouer un rôle physiquement en utilisant parfois des costumes et des déguisements. Ce genre de jeu implique que les joueurs simulent d'être quelqu'un d'autre dans un environnement pour raconter un récit. De cette façon, les LARP utilisent la ville comme toile de fond dans une fiction cachée, où les non-joueurs (les passants) ne sont pas engagés. Il s'agit d'un genre très collaboratif, généralement joué en communauté puisque chacun a son rôle à jouer et dont la quête est très difficile à résoudre seul (Montola et Stenros, 2009). Les exemples de ce sous-genre incluent : « *Killer* », « *Prosopopeia Bardo 2: Momentum* » (Figure 5) et « *Dragonbane* » (Montola, Stenros et Waern, 2009a).



Figure 5 : Jeu *Prosopopeia Bardo 2: Momentum* ayant lieu au centre-ville de Stockholm (Montola, Stenros et Waern, 2009a, p. 112).

À titre d'information, Montola et Stenros (2009) présentent une catégorisation des jeux pervasifs différente de celle-ci étudié (Tableau 1). Néanmoins, bien que d'autres sous-genres de jeux pervasifs peuvent avoir lieu dans l'espace urbain, nous croyons avoir présenté ici ceux que nous considérons les plus importants pour ce travail. Désormais, nous parlerons de jeux urbains pour faire référence aux sous-genres susmentionnés de jeux pervasifs qui ont lieu dans l'espace urbain.

Jeux pervasifs	
Genres établis	Genres émergents
Chasse au trésor	Sports de rue intelligents
Jeu d'assassinat	Performances ludiques publiques
LARP	Jeu urbain d'aventure
ARG	Jeu de réalité

1.3. La ville reconfigurée par les jeux urbains

Cette section se concentre sur les conséquences des jeux urbains sur la ville, ses espaces urbains, ses habitants, ses touristes. Pour ce faire, nous aborderons les différentes retombées observées dans la littérature scientifique en analysant les jeux urbains. Celles-ci seront considérées en tant que nouvelles formes d'appropriation et de perception des espaces urbains. À la fin de cette section, nous étudierons ce processus à la lumière de la théorie herméneutique.

1.3.1. L'appropriation des espaces urbains à travers les jeux urbains

Comme nous l'avons vu, les jeux urbains encouragent de nouvelles pratiques dans l'espace de la ville. Cet espace est déterminant pour le déroulement du jeu, il crée de nouveaux rapports entre la ville, les personnes et les objets de l'espace urbain, ce qui provoque un changement de fonction des lieux. L'espace et ses éléments deviennent les médiateurs du jeu, favorisant de nouvelles formes d'appropriation et de perception. Ce nouveau rôle de l'espace s'oppose à celui des jeux vidéo conventionnels, car dans les jeux urbains, la mobilité physique fait partie de leur jouabilité, ce qui n'est pas possible ni pertinent dans les jeux d'ordinateur ou de console qui ont besoin d'un ensemble d'équipements pour avoir lieu et où l'espace n'a pas d'importance pour le jeu, il est complètement aléatoire et le joueur peut se déplacer s'il y a des perturbations autour. Grâce aux jeux urbains, les joueurs attribuent de nouvelles fonctions aux espaces urbains, ils transforment la ville en terrain de jeu et l'espace urbain en lieu de divertissement en lui conférant un nouveau rôle : celui du *play* (Andrade, 2015b, 2016; Lemos, 2011).

Nous avons déjà mentionné l'avènement de l'espace hybride. D'ailleurs, dans les études de Lemos (2011), nous trouvons l'idée des jeux urbains comme producteurs de territoires physiques et informationnels qui changent notre perception, notre compréhension et notre manière de vivre dans les lieux. De ce fait, les jeux urbains créent une spatialisation ludique à partir de la mobilité, de l'utilisation temporaire des espaces urbains en tant que plateau de jeu pour arriver à son but et de l'interaction des joueurs les uns avec les autres dans l'espace urbain.

D'autre part, De Souza e Silva et Hjorth (2009) mettent en parallèle l'appropriation des espaces urbains accomplie par les jeux urbains et les pratiques de la dérive, dans le sens d'encourager l'exploration de la ville et la (re)découverte des lieux qui nous sont familiers sous une nouvelle paire de lunettes. La dérive, aussi bien que les jeux urbains, comprend l'espace de la ville comme étant ludique et incite le jeu collectif en petits groupes, même si les deux pratiques peuvent être achevées individuellement.

« Like UGs, LBMGs reflect the practices of the dérive and the parkour by creating what we called ludic play—that is, frequently players navigate the city in unusual and unexpected ways as a consequence of the game narrative/players. This movement through the city might be goal driven—that is, when a player goes out specifically to play the game—but it is generally spontaneous—by moving through the city in their usual routes to school or work, players are accessed by the game—a fact that turns their experience of the city into an unexpected playful adventure. Furthermore, like the dérive, LBMGs are social experiences, and the coordination with other players becomes critical for the creating of the play activity. » (de Souza e Silva et Hjorth, 2009, p. 617-618).

En ce qui concerne les UG, les auteures indiquent une extension de la pratique de la dérive dans la mesure où ils peuvent perturber, déplacer ou désordonner l'espace urbain avec quelques éléments et actions du jeu pendant son déroulement. D'autres conclusions ont abouti par rapport aux LBG, à savoir la reterritorialisation des espaces à travers leur usage ludique, une idée qui reflète le changement de fonction de lieu de Andrade (2016) (de Souza e Silva et Hjorth, 2009). Spécifiquement par rapport aux HRG, ils impactent sur la perception des espaces physiques de deux manières complémentaires : (a) ils changent la façon dont nous nous déplaçons et dont nous interagissons dans l'espace urbain et (b) ils combinent les espaces quotidiens et ludiques, ainsi que publics et privés (de Souza e Silva et Sutko, 2008).

Tout comme les UG et les LBG, les HRG encouragent les gens à aller aux zones inconnues ou dans des lieux où ils se rendent rarement, favorisant ainsi la découverte ou la redécouverte d'un lieu qui était auparavant ordinaire à leurs yeux. De plus, ils donnent la liberté d'agir différemment en utilisant les jeux comme excuse pour explorer de nouvelles facettes et vivre de nouvelles expériences dans les espaces urbains. De plus, à partir des actions et de la jouabilité des jeux urbains, ils peuvent encourager d'autres habitudes de mobilité, réorientant la

relation du joueur avec l'espace : un joueur peut décider d'aller en marchant au lieu de prendre un autobus, car dans le chemin, il peut s'arrêter dans un tel endroit pour faire telle action dans le jeu, ou encore, il peut aller en autobus au lieu de prendre le métro, car le signal d'Internet est meilleur. Par conséquent, les jeux urbains peuvent transformer la manière dont les gens se déplacent dans les espaces urbains (de Souza e Silva et Sutko, 2008).

D'autres utilisations intéressantes et bien répandues des jeux urbains sont celles de la finalité touristique. Puisque ce genre de jeu encourage la découverte des espaces urbains et la marche, ils peuvent guider les touristes d'une manière ludique et innovante vers des lieux touristiques. De façon similaire, ils peuvent inciter les habitants à explorer leur propre ville d'une manière différente (de Souza e Silva et Sutko, 2008).

Plusieurs auteurs appuient que les jeux urbains rendent les espaces et les pratiques quotidiennes plus amusantes et plus excitantes, entraînant ses joueurs à avoir un regard ludique sur la ville (Montola, Stenros et Waern, 2012). En ce qui concerne les ARG, Dena (2008, 2009, 2012, cité dans Andrade, 2012) et McGonigal (2008, 2011) soutiennent que le genre incite l'intelligence collective, car les joueurs doivent collaborer les uns avec les autres pour découvrir des indices, pour résoudre les puzzles et ainsi suite. En dépit de l'absence des espaces urbains dans cette affirmation, nous trouvons que cette collaboration collective pourrait être étendue à des fins d'apprentissage et d'engagement dans la ville, encouragé par les jeux urbains.

Sous un autre angle, Fragoso et Reis (Fragoso et Reis, 2016) observent le re-enchantement fondé sur l'appropriation ludique des espaces urbains à travers une étude du jeu *Ingress*, qu'ils ont classé comme un LARG⁸³. Dans ce cas, le concept d'enchantement s'oppose au désenchantement du monde de Weber. Les auteurs soutiennent que l'attitude ludique en général concerne l'enchantement : « *play (re)unifies the real and the magic, the secular and the sacred, the modern disenchanted world and other, enchanted, worlds* » (Fragoso et Reis, 2016, p. 262). Alors, le re-enchantement serait donc la (re)mise en place des aspects ludiques, fictifs et fantastiques dans le monde réel, ou plutôt la réappropriation de la ville par une fable. Dans le

⁸³ Les auteurs précisent que le re-enchantement n'est pas une caractéristique exclusive des LARG, mais bien du *play*.

cas des LARG, la narration et la jouabilité ont été observées comme des éléments essentiels de l'immersion, et par conséquent, du re-enchantement (Fragoso et Reis, 2016).

D'ailleurs, Fragoso et Ligabue (2014) soutiennent que les jeux urbains peuvent également servir à des fins sérieuses. D'abord, ils peuvent favoriser la revalorisation et réoccupation des espaces urbains, contribuant à la récupération des zones détériorées comme dans le cadre du projet *Histoires de Porto Alegre* (2013), une série de LBG qui utilise les légendes urbaines comme thème de la narration dans le but de faire déplacer le joueur dans le centre-ville⁸⁴ et de lui faire découvrir les espaces urbains historiques pendant le jeu. Ainsi, à partir de cet exemple, les auteures démontrent que les jeux urbains peuvent transmettre des connaissances sur l'histoire de la ville et ses espaces. De cette manière, ils ne servent pas seulement à promouvoir la ville, mais bien à des fins touristiques, mais aussi à potentialiser les liens affectifs entre les habitants et la ville à travers l'entretien de la mémoire collective (Fragoso et Ligabue, 2014).

À cet égard, d'autres exemples à des fins sérieuses ont été observés dans plusieurs études. *Aequilibrium* est un ARG qui, tout comme *Histoire de Porto Alegre*, sert à promouvoir la région de Lomellina (Italie) et la marque culturelle Leonardo da Vinci pour sensibiliser les gens à l'héritage culturel. *MuseUs* et *Archaeologist Game* sont deux exemples de jeu pervasif sérieux qui permettent le visiteur d'un musée de faire un parcours personnalisé qui simultanément enseigne l'héritage culturel. *O'Munaciedd* (Matera, Italie) et *Vegame* (Venise, Italie) encouragent les joueurs à visiter des points historiques et résoudre des mini-défis sur le site. Dans *Who Killed Hanne Holmgaard*, les joueurs deviennent des détectives qui doivent résoudre un cas d'assassinat pendant la Seconde Guerre mondiale à partir d'indices trouvés dans la ville d'Aalborg (Danemark). Nous avons choisi ceux-ci pour illustrer les nombreuses formes d'appropriation que ce genre de jeu peut déclencher, mais il en existe beaucoup d'autres (Coenen, Mostmans et Naessens, 2013; Malegiannaki et Daradoumis, 2017; Morreale et

⁸⁴ À Porto Alegre (Brésil), le centre-ville historique est une zone commerciale de passage pendant la journée et une zone abandonnée pendant la soirée et le week-end. Alors, il est souvent perçu comme un quartier déprécié, qui n'offre pas de bonnes options de loisir. Cette configuration urbaine a engendré un processus de détérioration de ce quartier, généralement associé à la pauvreté, à la mendicité et à la criminalité.

Bertone, 2015). Il est pertinent de remarquer que la narration est surlignée comme un aspect particulièrement avantageux dans les jeux d'héritage culturel puisqu'elle garde les joueurs concentrés sur le contenu narratif du jeu, rendant l'apprentissage plus organique. Ainsi l'apprentissage devient un effet secondaire (Malegiannaki et Daradoumis, 2017).

Dans cette section nous avons survolé à travers plusieurs études de nouvelles pratiques d'appropriation et de perception sous médiation des jeux urbains à l'aide quelques exemples. Étant donnée la vaste quantité d'études et de jeux existants dans le champ scientifique, nous n'avons pas eu l'intention de faire une cartographie complète du thème. Notre intention étant purement d'illustrer le phénomène pour une meilleure compréhension de l'analyse de données ultérieure.

1.3.2. La (re) signification des espaces urbains par les activités ludiques : un processus herméneutique

L'herméneutique est une vaste théorie de la connaissance consacrée à la compréhension humaine (Grondin, 2006). Sachant qu'il s'agit d'une approche du savoir appliquée à plusieurs domaines, dans le cadre de ce travail, l'aspect souligné sera celui du processus de compréhension et d'interprétation d'une situation (Bousbaci, 2017).

L'expérience d'une activité ludique dans l'espace urbain est un processus réflexif qui tient compte de la situation, des objectifs et des défis proposés par l'activité. Le composant itératif de la « réflexion en action » (Schön, 1986) apparaît au cours d'une activité ludique ou d'un jeu quelconque façonnant ainsi un « participant réflexif ». Le processus commence au moment où le participant est présenté à la situation initiale de l'activité, pour ensuite réfléchir et proposer une action qui, après mise en place, engendrera une réaction révélant une nouvelle situation en menant le participant à analyser et à comprendre ce nouveau cadre pour ensuite présenter une nouvelle action, puis la mettre en place et ainsi suite. L'activité est donc une chaîne de situations, d'actions et de réactions. À chaque mise en place d'une action, le participant évalue les résultats (situation) et ainsi, reprend la boucle jusqu'à la fin où il arrivera au résultat désiré, c'est-à-dire « gagner le jeu », ou encore jusqu'au moment où il veut tout simplement arrêter de

jouer. Étant donné la simultanéité des étapes, ce processus, qui est rarement accompli par un raisonnement conscient ou verbal, s'effectue à travers des préjugés et des jugements dans l'activité ludique. D'ailleurs, ce processus de la « réflexion en action » s'applique bien à l'herméneutique puisqu'il prend en considération la boucle itérative qui cherche toujours la compréhension et l'interprétation de nouvelles situations, ainsi que l'entrée dans le cercle herméneutique à partir des préjugés et préconceptions.

Le cercle herméneutique de Heidegger suggère que la compréhension humaine n'est pas une opération qui se déroule de façon linéaire, mais préférablement de manière circulaire. Tout processus de compréhension « commence par la projection d'un sens pour le tout », c'est d'ailleurs précisément à ce moment que nous entrons dans le cercle herméneutique avec tous nos préjugés, préconceptions, présupposés, hypothèses, etc. Une fois dans ce cercle, le sens du tout est constamment révisé et corrigé par la compréhension des parties sous la lentille du tout, qui ensuite se construit à partir des parties (Bouscaci, 2017a, p. 12-13).

Si la compréhension s'effectue à partir de nos attentes et de nos visions héritées du passé et du présent, l'interprétation peut donc être une invitation à un examen critique de nos préjugés, entendus comme des traditions créées à travers le travail de l'histoire (« *Wirkungsgeschichte* »). Gadamer (1996) suggère que le travail de l'histoire doit traduire le passé dans le langage du présent, action qu'il nomme fusion des horizons, phénomène propre à l'interprète et à ce qu'il comprend alors que l'interprétation dépend toujours de nos questionnements et de notre époque. Dans cette perspective, comprendre c'est appliquer un sens au présent et pour cela, il est nécessaire de faire une mise en langage (Grondin, 2006).

Ainsi, les activités ludiques peuvent être comprises comme la mise en langage du travail de l'histoire, autrement dit, une nouvelle façon de comprendre et d'interpréter la ville. Une fois que le participant est dans l'activité ludique, il est aussi dans le cercle herméneutique où chaque action amène à une partie du tout pour comprendre la situation et ainsi, appliquer un nouveau sens à l'espace en question. L'herméneutique exige une certaine temporalité pour s'accomplir alors que le participant commence l'activité avec ses propres préjugés relatifs à l'espace ou même à la ville et, au cours de cette expérience, il réexaminera continuellement ces préjugés pour graduellement construire un nouveau sens, une nouvelle compréhension et interprétation de cet espace. Par exemple, un préjugé associé à l'espace urbain pourrait être de le juger vieux

ou inintéressant. Ainsi, au moment où une nouvelle compréhension s'implante au cours de l'activité ludique, ce préjugé réexaminé peut changer en bonne impression, c'est-à-dire une nouvelle vision d'espace riche en histoire et en mémoire collective. Effectivement, les préjugés liés à l'espace urbain ou à la ville peuvent se rejoindre sur différents aspects : l'entretien ou l'aménagement d'un espace, la méconnaissance de leur histoire, une perception selon une saison spécifique, une mauvaise mémoire ou un sentiment issu d'une mauvaise expérience vécue à cet endroit, etc.

1.4. Concepts complémentaires

Dans cette section nous décrirons brièvement quelques concepts importants pour compléter notre cadre théorique. Il s'agit des concepts de connaissance générale.

1.4.1. Narration *versus* récits

Nous ferons d'abord une distinction entre la narration et le récit, car ils sont généralement utilisés comme des synonymes. Dans ce travail nous désignons la narration⁸⁵ comme l'« action de raconter, d'exposer une suite d'événements sous une forme littéraire⁸⁶ », tandis que le récit qualifie le résultat de cette action, à savoir l'exposé, qu'il soit écrit ou oral. Les deux ont un rapport avec l'imaginaire puisqu'à travers la narration d'un récit, nous faisons appel à notre imagination et à notre créativité.

Ryan (2010) regroupe plusieurs définitions dans lesquelles nous soulignons la narration en tant qu'instrument de construction d'une réalité (Herman, 2002), et de pouvoir, car elle transmet des valeurs, des croyances, de la culture, voire même une idéologie (Foucault, 1990). La narration est un outil ouvrant notre imaginaire, elle favorise également la création, la préservation des mémoires et des connaissances (Schaeffer, 1999). Ces trois idées servent à lier quelques concepts pertinents à cette recherche, tels que la réalité, l'imaginaire, les connaissances et la mémoire.

⁸⁵ Nous utilisons le mot narration comme équivalent du terme « *narrative* » en anglais.

⁸⁶ <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/narration/53812#eweBTgkd6zUs4eLZ.99>

Quoique le concept de narration existe depuis longtemps dans le domaine de la littérature, ce fut seulement dans les dernières cinquante années qu'il s'est détaché de ce domaine pour devenir un sujet autonome, soit un « phénomène sémiotique qui transcende les disciplines et les médias⁸⁷ » (Barthes, 1977 ; Bremond, 1973, cités dans Ryan, 2010).

Ainsi, dans le domaine de la communication, le concept de narration transmédia vit le jour pour désigner les récits qui ont lieu à travers différentes plateformes de média et qui en dépendent pour donner accès à la complète compréhension de leur univers (Jenkins, 2013). Plus récemment, le terme « *location-based narrative* » a été conçu pour définir les projets (soit en arts, en divertissement ou en éducation) dont la localisation du joueur, accessible via LBT et LBS, fait partie de l'interaction avec le récit, le configurant aussi comme un récit interactif. Dans la pratique des LBN, trois catégories ont été identifiées : annotations spatiales, jeux et expériences narratives mobiles. Les annotations spatiales⁸⁸ fournissent des informations à propos de l'espace par texte, image, audio ou vidéo accessible par téléphone intelligent. Ensuite, comme nous l'avons vu auparavant dans la section des jeux urbains, les LBG peuvent présenter un récit intégré à sa jouabilité. Ainsi, le joueur doit suivre le récit pour avancer dans le jeu. Dans la troisième catégorie, les participants doivent se déplacer dans les espaces physiques et interagir avec son entourage pour avoir accès aux parties du récit (Ruston, 2013).

En ce qui concerne le rapport entre la narration et les jeux, il existe une différence dans le rôle du participant. Alors que les récits sont plus passifs dans le sens où ils exposent les événements aux spectateurs sans leur demander aucune implication, les jeux quant à eux demandent un engagement des joueurs dans une simulation, les appelant à une posture plus active de participation (Frasca, 2003). Bien qu'il existe des jeux ou des activités ludiques qui ne présentent pas de récit, Adams (2010) fournit de bons motifs pour en avoir. Les récits peuvent tout d'abord potentialiser le divertissement offert par le jeu, voire même donner du sens au but du jeu. En outre, les jeux qui n'ont pas de récit deviennent simplement une compétition, alors qu'une bonne histoire qui implique le joueur provoque une satisfaction émotionnelle. Les récits sont ensuite capables d'attirer un public plus large, en revanche ils demandent un plus grand

⁸⁷ À l'origine : « *semiotic phenomenon that transcends disciplines and media* ».

⁸⁸ À l'instar du projet murmur : www.murmurtoronto.ca

investissement. De plus, un bon récit sert à maintenir l'intérêt des joueurs pendant un espace de temps plus grand, appelant à la curiosité des participants. Pour conclure, les récits aident à la publicité du jeu puisqu'ils offrent plus d'éléments à explorer de manière commerciale, à travers leurs personnages, les objets, etc.

1.4.2. Narrativité, mémoire, récits et architecture

Regroupant la ville et l'architecture comme étant des récits du passé, du présent et du futur, Paul Ricoeur (1998) développa le concept de la narrativité, concept désignant la mise-en-récit de la mémoire. La mémoire, à son tour est un concept double, elle désigne le processus de « rendre présent l'absence qui-a-été », mais constitue également un instrument pour faire émerger l'antériorité. La narrativité est donc une façon de communiquer aux autres ce qui a été vécu à travers un récit, le véhicule de la mémoire.

À partir de l'analogie entre l'architecture et le récit, Ricoeur (1998) propose l'espace en tant qu'une opération de configuration du réel de l'architecture de la même manière que le temps l'est du récit, c'est-à-dire que construire dans l'espace est analogue à raconter dans le temps. Ainsi, le point commun entre le narratif et l'espace construit est le temps. Le récit est offert à la lecture et se situe dans le temps, ce temps du récit est mixte et est le résultat entre le temps vécu et le temps chronologique. Le projet architectural se situe dans l'espace offert à la visibilité, cet espace construit est lui aussi mixte en étant simultanément un lieu de vie et un espace cartésien. De cette manière, si le présent est le « nœud du temps narratif », le site est le « nœud de l'espace construit ». Par cette analogie, Ricoeur adapte trois stades de la narrativité à l'architecture, à savoir la préfiguration, la configuration et la refiguration. Dans les récits, la préfiguration prend la forme de conversation ordinaire, de récits de vie sous forme de mémoires, de vécus et de projets que nous échangeons, étant ceux-ci le point de départ du vivre-ensemble. À son tour, dans l'architecture, la préfiguration est liée à l'acte d'habiter, analogiquement à l'émergence de l'idée dans le cadre d'un projet architectural. La configuration désigne la mise-en-récit dans un langage écrit, tandis que dans l'architecture elle représente l'acte de construire. En conclusion, la refiguration dans les récits indique la situation de lecture et relecture, ce qui devient le temps d'usage et de pratiques dans l'architecture (Ricoeur, 1998).

1.4.3. Types d'immersion

L'immersion décrit une sensation de proximité et d'instantanéité, une expérience d'être transporté dans une autre réalité qui prend toute notre attention. Étant un concept transmédiatique, c'est-à-dire qui peut apparaître quelque ce soit le média utilisé, qui habite les domaines de l'art, de la littérature, du cinéma et des études du jeu, elle est observée dans les domaines des sciences computationnelles et communicationnelles, notamment dans le champ du design de jeux (Thon, 2014).

À cet égard, plusieurs typologies de l'immersion ont été catégorisées: l'immersion spatiale⁸⁹, ludique, narrative et sociale (Thon, 2008); l'immersion perceptive, narrative, sociale et désirante (Boullier, 2008); l'immersion tactique, stratégique et narrative (Adams, 2010, p. 25-26); l'immersion spatiale, temporelle et émotionnelle (M.-L. Ryan, 2001, p. 120-162); parmi de nombreux autres exemples. Les plus importantes pour ce travail sont les immersions : ludique, narrative, perceptive et sociale. Nous allons les expliquer de façon très générale afin d'en clarifier les différences pour faciliter la compréhension lors de l'analyse de données.

L'immersion ludique se concentre sur l'interaction du joueur avec le jeu et sur les éléments pertinents du jeu qui présentent les possibilités d'action, à savoir les défis du jeu. Ensuite, l'immersion narrative se concentre sur le déroulement de l'histoire, son monde fictionnel et ses personnages. Puis, l'immersion perceptive indique l'engagement du joueur / spectateur par le déplacement de son attention vers ses sens, à travers l'image, la perspective, le son, la cinétique, l'odeur, etc. En dernier lieu, l'immersion sociale se concentre sur l'espace social, issu du développement des relations entre les acteurs à travers les échanges qu'ils ont entre eux pendant l'activité. Cette dernière met en lumière la façon dont les autres types d'immersion peuvent être renforcés par le collectif (Boullier, 2008; M.-L. Ryan, 2001; Thon, 2008).

⁸⁹ Bien que le terme semble pertinent dans cette recherche, nous avons vérifié que l'immersion spatiale désigne le déplacement d'attention de l'environnement réel du joueur vers l'environnement du jeu (Thon, 2008). De ce fait, nous comprenons qu'elle serait davantage liée aux jeux vidéo ou aux jeux en réalité virtuelle, n'ayant pas d'application dans les jeux urbains puisque l'environnement réel est équivalent à l'environnement du jeu, dans ce cas-ci, l'espace urbain.

1.5. Question de recherche

Suite à l'examen de ce cadre théorique, nous sommes en mesure de soulever quelques questionnements au sujet de la ludification de la ville. À cet égard, nous connaissons déjà, à travers les diverses initiatives existantes et les exemples présentés dans ce chapitre, à quoi ressemble la ludification de la ville. La prochaine étape serait donc d'examiner les nouvelles dynamiques socio-spatiales issues des activités ludiques dans les espaces urbains. Ainsi, cette recherche prétend comprendre de quelle manière la ludification de la ville peut être un outil pour récupérer son statut de « lieu de rencontre » (Gehl, 2012), mais aussi sur la manière dont ce phénomène est capable d'en changer le sens et d'inciter les gens à valoriser les espaces urbains, à les occuper, à avoir une vie urbaine plus active. Dans ce cas, la question formulée est la suivante :

Comment les activités ludiques autour de la ville peuvent-elles favoriser l'appropriation des espaces urbains?

À travers cet énoncé, nous cherchons les **facteurs** et les caractéristiques qui seront **déterminants** pour atteindre ce but, à savoir **l'appropriation des espaces urbains**. Nous serons par la suite en mesure de formuler quelques recommandations pour que les professionnels qui s'intéressent à ce sujet puissent créer des projets de ludification ayant des impacts positifs sur la ville, sur les espaces urbains et sur les gens. De la même façon, nous comptons arriver à de nouvelles pistes de recherche.

1.6. Propositions de recherche

Puisque cette recherche suit une tradition qualitative, nous préférons utiliser le terme proposition au lieu d'hypothèse. Également, nous formulerons ces propositions comme des points de départ et même des intuitions à vérifier (Deslauriers et Kérisit, 1997).

D'abord, la première proposition serait que par le biais de l'appropriation physique des espaces urbains, au moment où le joueur transforme un lieu quotidien avec une fonction ordinaire en espace de jeu, il le transforme en un lieu capable d'offrir du plaisir, de la socialisation et de la collaboration avec d'autres joueurs. Autrement dit, si l'espace invite les gens à y rester, nous y observons de l'occupation et plus d'opportunités à des échanges sociaux.

La deuxième proposition serait qu'à travers l'appropriation de nouvelles connaissances, de la conservation, de la diffusion de la mémoire collective et de l'histoire de la ville pendant l'activité ludique, le citoyen soit prédisposé à valoriser les espaces urbains. Ainsi, lorsque nous connaissons mieux la ville à travers son histoire, son patrimoine et ses récits, nous changeons la perception que nous avons d'elle.

1.7. Objectifs de recherche

Les objectifs de cette recherche seront :

- a) d'observer et d'analyser le processus d'appropriation des espaces urbains à travers le parcours et la médiation des différents types d'activités ludiques dans la ville : les visites thématiques guidées, les applications exploratoires de la ville et les jeux urbains.
- b) de comprendre quels sont les facteurs déterminants dans chaque activité pour favoriser l'appropriation des espaces urbains.
- c) d'examiner si la narration a un rôle décisif dans ce phénomène.

Chapitre 2 : Méthodologie

Notre recherche se concentre sur la manière dont les activités ludiques peuvent favoriser l'appropriation des espaces urbains. Bien que nous ayons examiné dans la littérature les nouvelles dynamiques qui ont lieu dans l'espace urbain découlant des activités ludiques, nous nous intéressons à mieux comprendre la manière dont cette appropriation s'accomplit. Il nous semble donc intéressant d'aller sur le terrain pour investiguer sur le déroulement des activités ludiques afin de chercher des pistes sur les facteurs déterminants pour que cette appropriation puisse avoir lieu.

Tout bien considéré, nous allons dans ce chapitre expliciter les aspects méthodologiques de cette étude, tels que l'approche utilisée, la collecte et le traitement de données dans le but de « recueillir le processus d'appropriation des espaces urbains par les activités ludique ».

2.1. L'approche méthodologique

Par notre recension de littérature, nous avons constaté la nouveauté du sujet étudié. Puisque nous n'avons pas encore de données métriques invoquées à traiter, une approche quantitative ne serait pas appropriée dans ce cas. Ainsi, cette recherche est encadrée par une tradition de recherche qualitative de nature exploratoire, ayant pour but de mieux comprendre le phénomène de la ludification de la ville, jusqu'à ce moment peu exploré (Fortin, 2010; Roy, 2009; Van der Maren, 1995). Elle cherche donc à découvrir, à examiner et à interpréter comment ce nouveau phénomène peut favoriser l'appropriation des espaces urbains en tant qu'espace de jeu, de plaisir et de rencontre.

Nous avons donc choisi une approche d'étude de cas puisque « comme le suggère son nom, l'étude de cas se penche sur une unité particulière quelconque » (Roy, 2009, p. 200), les activités ludiques dans la ville étant, dans ce cas, l'unité particulière à laquelle s'intéresse cette recherche. Nous avons donc suivi les procédures présentées par Creswell (2007) pour conduire cette étude de cas. D'abord, nous avons choisi cette démarche après avoir vérifié qu'elle serait appropriée à l'investigation de la ludification de la ville pour arriver à une compréhension plus globale de ce phénomène.

Dans la deuxième étape, soit l'identification du cas ou des cas, nous avons jugé le choix d'un seul cas insuffisant pour bien saisir toutes les subtilités et pour appréhender l'amplitude du sujet (Creswell, 2007). Ainsi, considérant la grande diversité d'activités ludiques dans la ville, ayant chacune leurs particularités, nous avons choisi de mener un étude de cas multiples, car « l'étude de cas multiples sert surtout à comprendre un ensemble plus large, que l'on peut subdiviser en sous-ensembles ou sous-cas distincts » (Roy, 2009, p. 202). Le choix de ces cas-ci sera précisé par la suite. Une autre raison qui nous a conduits à cette décision est que selon notre recension de la littérature, les études existantes portent plutôt sur les jeux urbains que sur les formes plus libres de divertissement dans l'espace urbain, ce que nous appelons ici des activités ludiques. Nous recourrons donc à une approche d'étude de cas multiples pour (a) enrichir notre compréhension sur ce phénomène large, (b) bien saisir différentes perspectives et (c) examiner la façon dont chaque cas se déroule dépendant de son type de médiation.

Le troisième point d'une démarche d'étude de cas pour Creswell (2007) est une collecte de données extensives, ayant plusieurs sources de données. Dans notre cas, nous avons recueilli des données suscitées et provoquées auprès de trois différentes sources dont nous discuterons plus en profondeur quelques lignes plus bas. Ensuite, dans la quatrième phase, nous avons mené une analyse holistique de chaque cas pour faire émerger des thèmes qui seront abordés par la suite. Finalement, nous sommes arrivés aux résultats et à nos interprétations, approfondis dans le troisième chapitre où nous avons rapporté les apprentissages obtenus après l'investigation des trois cas.

2.1.1. Le choix des cas étudiés

Il faut d'abord clarifier que, dans le cadre de ce travail, les cas étudiés étaient des activités ludiques ayant lieu dans l'espace urbain. Ainsi, comme nous l'avons déjà déterminé, il s'agit d'une étude de cas multiple, trois activités ludiques différentes ont donc été sélectionnées pour notre recherche. Les choix des activités ont été limités, en premier lieu, par leur accessibilité puisque les activités devaient avoir lieu dans la ville de Montréal. Par ailleurs, l'accessibilité au terrain a joué un rôle important sur la décision de faire une étude de cas multiple plutôt qu'une étude de cas simple, puisque nous n'avions pas trouvé un exemple d'activité ludique à Montréal qui pouvait regrouper les spécificités de la narration, de la mémoire collective, de l'histoire de

la ville, du patrimoine bâti, de la collaboration et des déplacements sous médiation des TIC. Ainsi, nous n'avons pas eu d'autre alternative que celle d'analyser plusieurs activités. L'autre option aurait été de créer une activité qui aurait regroupé toutes ces particularités, pour ensuite l'analyser. Cette alternative, bien que désirable, ne pouvait être accomplie dans un délai acceptable, car nous ne disposions pas du temps nécessaire. Nous avons donc choisi des cas suggestifs et accessibles. Ainsi, le choix des activités a été ciblé non seulement pour ses particularités susmentionnées, mais aussi pour les contributions singulières qu'elles peuvent apporter à l'étude (Creswell, 2007; Roy, 2009).

Nous avons recherché quels facteurs seraient déterminants pour déclencher le processus d'appropriation des espaces urbains dans les trois activités choisies : (1) la visite thématique guidée *Fantômes Montréal* afin d'examiner les spécificités de la narration et des récits; (2) l'utilisation de l'application mobile exploratoire de la ville Montréal en *Histoires* pendant un des parcours proposés dans le but d'observer le rôle du patrimoine culturel; et (3) la participation au jeu urbain *Geocaching*, avec l'intention de se pencher sur les aspects de collaboration et d'engagement social. De plus, à travers ces trois activités, nous serons en mesure d'examiner : les échanges sociaux entre les participants, de quelle manière se déroule le déplacement et le changement de fonction du lieu médié par différents médias, soit à partir de la parole dans le cas de la visite guidée, soit à partir des TIC dans les cas de l'application mobile et du jeu urbain.

	Fantômes Montréal	Montréal en Histoires	<i>Geocaching</i>
Spécificités analysées	Narration, récits, échanges sociaux, changement de fonction du lieu	Patrimoine culturel et historique, échanges sociaux, changement de fonction du lieu	Collaboration, engagement, échanges sociaux, changement de fonction du lieu
Type d'expérience	Activité ludique (<i>paidia</i>)	Activité ludique (<i>paidia</i>)	Jeu (<i>ludus</i>)
Connexion	Hors ligne	En ligne	En ligne
Rapport avec l'histoire et l'imaginaire de la ville	Oui – légendes urbaines	Oui – histoire, patrimoine culturel et bâti	Non

Types d'espaces observés	Espace social, espace vécu, espace ludique	Espace social, espace vécu, espace augmenté, espace ludique	Espace social, espace vécu, espace augmenté, espace hybride, espace ludique
Médiation	Narration - guide	App - LBS et LBT	App - jeu LBG
Rôle du participant	Spectateur	Spectateur	Joueur et explorateur
Type d'immersion cherché (ludique, narrative, perceptive et sociale)	Narrative	Narrative et perceptive	Ludique et sociale

Tableau 2 : Classification des activités ludiques

2.2. La collecte de données

Comme nous l'avons mentionné, conduire une étude de cas exige une collecte extensive de données à travers diverses sources d'informations (Creswell, 2007; Roy, 2009). Notre collecte a eu lieu au moyen des questionnaires individuels en ligne, avant et après la participation à l'activité, par les observations participantes et des matériels audiovisuels collectés pendant l'activité et finalement, au moyen d'entrevues de groupe après la participation à l'activité.

2.2.1. Méthodes et dispositifs de collecte de données

Les outils de collecte utilisés ont été deux questionnaires en ligne (Annexe I et II) et des guides d'entretiens (Annexe III) appliqués au cours des entretiens en groupe après la participation à l'activité. Nous avons également recouru à des observations participantes en notant nos réflexions dans un journal de bord (Annexe IV) et en enregistrant les parcours en vidéo pour une analyse postérieur.

Les participants ont tout d'abord répondu au premier questionnaire en ligne (Annexe I), qui nécessitait une dizaine de minutes avant la participation à l'expérience. Comme l'objectif était d'établir les profils des participants et de comprendre leurs habitudes par rapport à la ville et aux espaces urbains, la majorité des questions étaient ouvertes pour laisser une certaine liberté de réponse aux participants (Durand et Blais, 2009). La première section a servi à comprendre les profils et les habitudes des participants, tandis que la deuxième portait sur des questions à

propos la ville, son sens, leurs préférences, leurs expériences précédentes dans l'espace urbain, etc.

Ensuite, les participants ont pris part à des activités de groupe, de deux ou trois personnes selon l'activité à laquelle ils participeraient. Dans un contexte d'activité ludique en groupe, il nous semblait qu'une observation participante serait plus adéquate étant donné l'impossibilité de neutralité complète de la chercheuse. Nous comprenons qu'être présente sur terrain en tant que participante au cours d'une activité ludique a favorisé l'accès à l'information puisque les autres participants se sont sentis plus à l'aise et que la chercheuse a pu collecter les données privilégiant l'appréhension du réel par la participation (Laperrière, 2009). La durée de l'activité a varié selon les groupes et l'activité, variant entre 1h30 et 2h00. Les quatre parcours ont donc été documentés à l'aide d'observations des participants, des collectes de matériels audiovisuels (audios et vidéos) et de notes dans un journal de bord (Annexe IV).

Après la participation à l'activité ludique, les participants ont répondu au deuxième questionnaire en ligne (Annexe II) portant sur l'expérience vécue, ce dernier étant un peu plus long à remplir que le premier, prenant environ une quinzaine de minutes. Ce questionnaire a privilégié des questions ouvertes dans le but de permettre l'émergence de nouveaux sous-thèmes (Savoie-Zajc, 2009). Les questions ont cherché à découvrir les aspects les plus et les moins appréciés de l'activité, aussi bien que les perceptions générales, les découvertes, les apprentissages, etc.

En dernier lieu, les participants ont participé à des entretiens semi-dirigés en groupe via Internet, avec certaines questions similaires à celles déjà répondues auparavant afin de vérifier les réponses pour augmenter la validité interne et la fiabilité de la recherche. Nous avons cependant ajouté différentes questions qui nous semblaient être plus appropriées au contexte moins formel de conversation en groupe, plutôt que dans un questionnaire individuel en ligne. L'entrevue semi-dirigée nous a permis de produire un savoir construit non seulement à partir de notre vision en tant que chercheuse et designer de jeux, mais plus important encore, à partir de celle des participants. Après cette interaction verbale volontaire visant le partage de l'expérience, nous avons été en mesure de construire une compréhension plus approfondie du

sujet (Savoie-Zajc, 2009). Le choix de faire des entrevues de groupe⁹⁰ contrairement aux entrevues individuelles avait pour but de nourrir la discussion avec les autres participants ayant vécu la même expérience. De plus, Montola, Stenros et Waern (2012) affirment que l'approche de groupe est particulièrement intéressante pour des recherches d'observation de la participation à des jeux urbains, puisqu'elle permet l'émergence de plusieurs points de vue et d'une narration durant la réflexion. Le guide d'entretien (Annexe III) a été conçu pour nous servir d'aide-mémoire au cours des entrevues, soulignant les thèmes fondamentaux à aborder. Les questions étaient ouvertes une fois de plus afin de permettre des réponses plus libres et moins contraignantes. Nous avons aussi privilégié des questions courtes et pertinentes, tendant à la neutralité. Les questions ont été formulées pour stimuler les participants à partager leurs expériences, mais aussi pour susciter l'échange entre eux en leur donnant l'occasion de construire des réponses ensemble (Savoie-Zajc, 2009), méthode qui, dans nos cas, a très bien fonctionné pour certains groupes et moins pour d'autres. Aussi, les questionnaires et les guides étaient similaires pour les trois activités, ne comprenant que quelques petites différences pour mieux représenter l'activité mise en question. Les guides ont été envoyés aux participants quelques jours avant l'entrevue pour que les participants aient l'occasion de se familiariser avec les questions. Au total, trois entrevues ont été menées, regroupant les participants selon l'activité à laquelle ils ont participé. Elles ont duré de 30 minutes à une 1h30, tout dépendant de l'engagement des participants à discuter et à échanger sur l'expérience.

En ce qui concerne nos outils de collecte, nous les avons choisies pour les caractéristiques propres à chacun et pour minimiser les difficultés dû aux disponibilités des participants. Ainsi, l'utilisation des questionnaires avant et après la participation à l'activité a été choisie pour son caractère pratique. En effet, ce dispositif a bien fonctionné dans ce cas-ci grâce à sa rapidité, à sa facilité d'accès et à l'enregistrement instantané de l'information (Durand et Blais, 2009). Les questionnaires ont été composés de questions fermées et ouvertes dans le but de produire des données provoquées, mais aussi pour permettre une expression subjective

⁹⁰ Nous évitons le terme groupe de discussion à cause de certaines définitions limitant le nombre de participants. Par exemple, Geoffrion (2009) comprend que le groupe de discussion réunit de six à douze participants dans le but de discuter un sujet spécifique de manière structurée.

(Creswell, 2007). Les différentes sources de données nous ont également servis à faire la triangulation dans le but d'enrichir la fiabilité de la recherche, puisque les études de cas sont souvent critiquées par leur validité interne (Maxwell, 2000; Roy, 2009). De la même façon, les questions similaires des questionnaires et des entrevues servent à valider les réponses et à susciter une réflexion de groupe. Il serait pertinent ultérieurement avec ce type d'outil de comparer les résultats selon l'activité. L'étude sera donc en mesure de présenter deux types de données : les provoquées, à travers les questionnaires, et les suscitées, à travers les entrevues semi-dirigées en groupe et les observations participantes (Van der Maren, 1995).

2.2.2. L'échantillonnage et le recrutement

En recherches de tradition qualitative, surtout ayant une approche d'étude de cas, l'échantillon de type non probabiliste, c'est-à-dire qui ne cherche pas à faire jouer la probabilité, est souvent le plus adéquat. Nous avons donc recruté nos participants selon quelques caractéristiques envisageables, partant d'un échantillon intentionnel (Deslauriers et Kérisit, 1997).

Initialement, nous avons compté recruter 12 personnes selon les critères suivants : (1) être âgé de 18 ans et plus (2) habiter à Montréal depuis au moins cinq ans et (3) ne jamais avoir participé à l'activité proposée, à savoir la visite thématique guidée *Fantômes Montréal*, le parcours de l'application *Montréal en Histoires* et le jeu urbain *Geocaching*. D'abord, nous nous intéressons aux adultes, n'ayant pas de limite d'âge à la participation de notre étude. Bien que les activités choisies soient également appropriées aux enfants, cette étude avait l'intention de démystifier les activités ludiques pour les adultes en leur donnant l'occasion de les expérimenter. Ensuite, le deuxième critère a été fixé pour privilégier les habitants qui ont vécu au moins cinq ans dans la ville de Montréal. En effet, une bonne connaissance de la ville était un critère incontournable dans la mesure où cette recherche se concentrait sur les effets et les impacts des activités ludiques dans les espaces urbains chez les habitants qui avaient déjà une relation bien établie avec celle-ci. Finalement, le critère d'une expérience inédite cherchait à maximiser l'intérêt et les impressions des participants. Ce dernier critère a été étendu à la chercheuse dans le but de ne pas interférer de façon autoritaire durant l'expérience. Ainsi, tous les participants ont découvert l'activité ensemble et personne n'a été privilégié. Les douze

participants sélectionnés d'après le profil susmentionné devaient être placés en trois petits groupes, deux de quatre personnes et un de deux personnes. Cette différence dans le nombre de participants par groupe a été intentionnel à cause d'une limitation opérationnelle lors d'une des activités choisies, où les participants auraient eu besoin d'utiliser un seul équipement par équipe (une tablette munie d'haut-parleur). Idéalement, les groupes des parcours Montréal en Histoires et *Geocaching* auraient été formés par des gens se connaissant déjà afin de faciliter les échanges et la socialisation entre eux. Au contraire, pour l'activité Fantômes Montréal, nous ne jugions pas que le fait de connaître les autres participants pouvait jouer un rôle majeur puisqu'il s'agit d'une activité demandant moins d'implication et de collaboration.

Le recrutement a commencé après l'octroi de l'approbation éthique, soit au mois d'août, par la diffusion d'annonces sur les réseaux sociaux, de courriels et par l'entremise de relations personnelles ou universitaires⁹¹. L'idée initiale était de faire les parcours au cours des mois de septembre et d'octobre. Néanmoins, nous avons rencontré certaines difficultés à recruter des participants puisque la participation requérait beaucoup de temps⁹² d'implication et était volontaire, sans aucune compensation financière. Ainsi, notre première mesure entreprise pour résoudre la situation a été de diminuer à trois ans le temps requis d'habitation à Montréal pour élargir les possibilités, aussi bien qu'admettre les gens habitant dans la région métropolitaine de la ville. Les premiers intéressés sont arrivés en septembre, mais la collecte n'a pas eu lieu avant la fin d'octobre. À ce moment, nous sommes tombés sous une autre difficulté, celle de la réunion des participants, soit pour le parcours, soit pour les entrevues en groupe. Ensuite, sans avoir beaucoup plus d'intéressés, nous avons pris la décision de réduire l'échantillon de douze à dix personnes. La division finale a été faite de la façon suivante : deux groupes de trois personnes pour les parcours de la visite guidée et du jeu urbain et deux groupes de deux personnes pour les groupes du parcours Montréal en Histoires. À la fin, après avoir rempli les deux questionnaires et avoir réalisé le parcours, un des participants a dû se retirer de la recherche pour

⁹¹ Nous avons diffusé l'annonce plusieurs fois sur divers groupes Facebook, nous avons demandé aux TGDEs de le partager auprès des contacts de l'Université. Ma directrice les a également partagés plusieurs fois auprès de son propre réseau.

⁹² Environ 4h au total, fractionné en différentes journées.

des raisons personnelles, n'ayant pas participé à la dernière étape de la collecte de données, soit l'entrevue de groupe.

2.2.3. Contexte des observations et des entrevues

L'étude a eu lieu dans la ville de Montréal, plus précisément dans le quartier du Vieux-Montréal. Les contextes des parcours ont beaucoup varié : par le nombre de participants, les conditions météorologiques, le temps de participation à l'activité, les pauses et ainsi suite. Pour cette raison nous allons décrire de façon détaillée chaque expérience séparément dans les prochaines lignes. D'abord, nous allons présenter une explication générale de l'activité pour ensuite détailler chaque parcours. De cette manière, nous comptons élargir la compréhension du lecteur, bien qu'augmenter la validité externe, soit la capacité d'étendre à d'autres contextes (Van der Maren, 1995).

2.2.3.1. Contexte et déroulement : Activité Fantômes Montréal

Cette activité consiste à faire un parcours d'environ 1h30 au complet, sans pause, médié par un guide, généralement un comédien déguisé, qui raconte aux participants les vraies histoires de la ville mélangées avec des légendes urbaines, des personnages réels et fictifs, en utilisant les espaces urbains comme scène de théâtre. Différemment des autres activités analysées dans cette étude, celle-ci n'utilise aucun dispositif technologique, elle est une expérience complètement analogique.

Ce fut l'activité la plus difficile à organiser puisque, différemment des autres, elle dépendait non seulement des participants et de la chercheuse mais d'une troisième partie, l'entreprise Guidatour, le responsable de ces parcours dans le Vieux-Montréal. Nous avons essayé de faire le parcours à plusieurs reprises plus tôt dans le mois de décembre pour éviter les températures trop basses, mais nous avons eu beaucoup de difficulté à concilier les agendas des participants à cette période de l'année. Nous avons eu une demande d'annulation d'une des participantes la journée du parcours à cause des conditions météorologiques, mais il n'était plus

possible de faire une annulation auprès de l'entreprise⁹³, tous les participants ont alors accepté de le faire même sous de telles conditions.

La visite guidée Fantômes Montréal a été le dernier parcours réalisé la soirée du 21 décembre 2017 où il faisait très froid avec un ressenti de -20°C. Le groupe était composé de trois participants qui ne se connaissaient pas, un auxiliaire en enregistrement, le guide et la chercheuse, totalisant six personnes. Notre visite a duré environ 1h30, incluant la pause de 30 minutes dans un café. Nous avons commencé à la Place Royale, à côté du Musée Pointe-à-Calière et nous avons suivi le guide à travers les ruelles du Vieux-Montréal pour finir notre visite à la Place Jacques Quartier en face à l'Hôtel de ville.

Il est évident que la température a joué un rôle majeur et indésirable, biaisant ainsi les résultats. D'abord, le froid extrême a empêché le raconteur de porter son costume habituel et le maquillage. Ensuite, après 30-35 minutes, nous avons été obligés de faire une pause, car les participants ont demandé à se réchauffer. Il avait aussi de la glace et de la neige accumulée, alors les déplacements étaient plus lents et les participants plus prudents, détournant leur attention de l'environnement vers le sol. Ces trois facteurs ont probablement ruiné l'activité au point de vue de l'immersion narrative. Il y a également eu quelques interruptions par rapport à l'environnement, par exemple, des voitures qui circulaient dans les ruelles ou qui se stationnaient et qui, par le fait même, déplaçaient notre concentration du récit vers la réalité en nous faisant sortir de la « bulle d'immersion ». D'autre part, le parcours a dû être raccourci puisque la température n'était pas clémente cette journée-là, rendant les déplacements difficiles. Le seul point sur lequel le froid a eu un impact positif sur l'ambiance est lorsque nous nous sommes rapprochés du feu à la Place Jacques-Cartier pour écouter une des légendes effrayantes du raconteur. L'endroit, combiné à la posture du comédien, a créé l'ambiance typique des histoires d'horreur. À la fin de l'expérience, les trois participants m'ont dit avoir aimé la visite malgré le froid. Une parmi les trois m'a même remercié de lui avoir donné cette opportunité, puisqu'elle avait trouvé la visite vraiment intéressante.

⁹³ Puisqu'il s'agit d'une activité payante et que les frais applicables avaient déjà été payés, le comédien avait donc déjà été engagé et il n'était plus possible de reporter l'activité ou d'avoir un remboursement.

Malgré la mauvaise température, nous avons profité de l'activité pour prendre connaissance des variables, auparavant imprévues dans cette étude, liée à la pratique des activités ludiques en hiver dans les villes nordiques, ce qui sera approfondi à la fin de ce mémoire dans la section des recommandations.

Dans ce cas, l'entrevue a été réalisée en portugais, car la majorité se sentait plus à l'aise à exprimer ses émotions et ses perceptions dans cette langue⁹⁴. L'entrevue a eu lieu par Skype deux mois après le parcours, pour des raisons de disponibilité des participants.

2.2.3.2. Contexte et déroulement : Activité Montréal en Histoires

La deuxième expérience analysée consiste à faire un parcours techno-historique dans le Vieux-Montréal à l'aide de l'application mobile Montréal en Histoires. Cette dernière offre différentes options de trajets incluant quatre types d'expériences en lien avec l'espace urbain : les tableaux de projection, les points d'intérêt, les réalités augmentées et les réalités virtuelles. Les tableaux de projection Cité Mémoire, représentés sur l'application par une maison jaune, permettent l'accès à une bande sonore synchronisée à la projection. Les thématiques des tableaux sont nombreuses, toujours en lien avec un aspect ou un personnage historique de la ville. Le point d'intérêt, symbolisé par un point bleu, indique les endroits présentant des capsules audios accompagnées de photos et parfois, de vidéos à propos d'un bâtiment, d'un musée, d'un monument, d'un personnage ou d'un événement. La réalité augmentée, désignée par le symbole d'un œil blanc, propose une superposition d'images ou d'animation sur des éléments réels de l'environnement. Finalement, la réalité virtuelle, indiquée par le casque vert, donne accès à une vidéo 360 degrés. Cette activité nécessitait des dispositifs technologiques, soit un téléphone intelligent ou une tablette et des écouteurs, ainsi qu'une connexion à l'Internet⁹⁵ pour un bon déroulement.

Pour ce parcours, en raison de la nécessité des dispositifs technologiques, nous avons eu deux duos dont les participants se connaissaient déjà, accompagnés de l'auxiliaire

⁹⁴ Deux, parmi les trois participants, avaient le portugais comme langue maternelle et le troisième participant avait un très bon niveau dans cette langue.

⁹⁵ Idéalement au réseau gratuit MTL WIFI.

d'enregistrement et de la chercheuse. Nous avons choisi de munir les participants avec une tablette pour une meilleure visualisation du contenu et d'un haut-parleur au lieu des écouteurs qui auraient limité le son à une personne.

Le premier parcours de Montréal en Histoires a été la première de toutes les activités analysées. Il a eu lieu la soirée du 29 octobre 2017 pendant 2h00 sous une pluie intense sans pause. Sachant qu'une telle condition météorologique n'était pas idéale, nous avons essayé de reporter l'activité. Toutefois, les participants ont préféré la faire, même dans cette condition. Nous nous sommes donc rencontrés dans un café à côté de la Basilique Notre Dame, le point de départ, et nous avons suivi le parcours Vieux-Montréal Est⁹⁶ suggéré par l'application. Nous avons laissé les participants libres de choisir les expériences qu'ils voulaient essayer en leur donnant la liberté de les sauter ou d'y revenir. La seule chose qui a été suggérée fut que nous finissions le parcours avec le grand tableau proche de l'Hôtel de Ville, car elle était l'expérience proposée la plus grandiose. Nous avons précisé aux participants que nous fournirions l'équipement, néanmoins une des participantes avait téléchargé l'application et les contenus du parcours que nous avons choisi de faire, démontrant l'intérêt et même la préparation à l'activité. Nous leur avons également envoyé un vidéo explicatif et les instructions expliquant brièvement la dynamique de l'activité avant de commencer le parcours. Aussi, une des participantes semblait bien informée, elle savait comment naviguer sur l'application même si c'était la première fois qu'elle faisait le parcours.

Bien qu'il ne fit pas trop froid ce jour-là, la pluie faisait obstacle aux déplacements et aux besoins techniques. Même si nous avons essayé de minimiser le problème en nettoyant constamment l'écran, celle-ci ne fonctionnait pas de façon optimale, l'eau empêchant la navigation dans l'application de façon générale. D'autres problèmes techniques sont survenus au cours du trajet, par exemple la connexion au réseau WiFi ne fonctionnait pas toujours, nous retardant un peu. Certains tableaux n'étaient pas synchronisés avec l'application, ce qui nous obligeait à reprendre quelques capsules et projections. D'autres tableaux avaient des heures précises de présentation donc si nous manquions le début, nous ne pouvions pas la reprendre. Il y a également eu des tableaux où nous étions mal placés, la pluie nous limitait, ainsi nous ne

⁹⁶ Il s'agit d'un parcours de soir, censé être terminé en 1h.

bougeons pas beaucoup et lorsque nous trouvions un abri pour voir la projection, fréquemment ce n'était pas le meilleur emplacement. De plus, les parties de réalité virtuelle étaient techniquement plus compliquées à regarder que les tableaux. Tout compte fait, l'application ne fonctionnait pas très bien, n'étant également pas très peaufinée. Parfois le son n'était pas en concordance avec la vidéo ou l'alignement de l'image de la caméra et du bâtiment était difficile à faire, demandant beaucoup d'effort soit pour s'éloigner, soit pour se rapprocher pour faire l'encadrement en plus de la pluie qui limitait nos mouvements avec la tablette⁹⁷. Finalement, les deux participants ont déclaré que l'expérience était plaisante et agréable malgré la pluie.

Le deuxième parcours a eu lieu dans la soirée du 2 décembre 2017, durant 1h45. Il ne faisait pas très froid, 1°C, alors les participants ont réussi à faire tout le trajet sans aucune pause. Le point de départ fut la Basilique Notre-Dame, mais cette fois-ci nous avons choisi le trajet Vieux-Montréal Ouest⁹⁸. De la même façon que dans le premier parcours, nous avons laissé aux participants la liberté de choisir ce qu'ils voulaient faire. Encore une fois une des participantes avait également téléchargé l'application et les contenus du parcours, démontrant un certain intérêt et une préparation à l'activité. Malgré ce fait, ils ne semblaient pas bien comprendre comment l'application fonctionnait contrairement à la participante du premier groupe.

Cette fois, nous n'avons pas eu les inconvénients de la pluie, mais il faisait plus froid ce qui a un peu démotivé les participants. À notre avis, ce point n'endommage pas trop l'expérience en comparaison aux autres contextes des activités observées. Quelques problèmes techniques ont de nouveau été observés lors du parcours, notamment les tableaux et les capsules désynchronisées, le mauvais fonctionnement du réseau WiFi et la difficulté à faire les encadrements des bâtiments avec la tablette lors des expériences de réalité augmentée. À cause de ces problèmes, les participants ont exprimé lors du trajet avoir une mauvaise impression de l'application. L'un d'entre eux a même dit ne pas avoir trouvé l'expérience de la réalité

⁹⁷ Idéalement, il faut pointer la caméra vers le bâtiment et, en théorie, rester dans la même position pendant le déroulement de la vidéo. À cause de la pluie, nous ne pouvions pas rester en position verticale avec la tablette, car nous devions la protéger.

⁹⁸ Également un parcours de soir, censé être accompli en 1h.

augmentée très confortable puisque nos bras étaient rapidement fatigués à maintenir la position qui permettait de visualiser le contenu sur l'écran. Ayant déjà participé à un de ces parcours, nous avons essayé de laisser de l'espace pour que les participants puissent faire leurs propres découvertes à propos de l'expérience. Un des participants s'est rendu compte à un certain moment qu'il y avait un symbole sur le sol marquant l'emplacement idéal pour regarder les tableaux. À partir de ce moment, les participants cherchaient systématiquement le symbole en arrivant à une projection. Contrairement à l'autre groupe, les deux participants échangeaient beaucoup pendant les déplacements, ils faisaient surtout des commentaires par rapport à l'expérience, à ce qu'ils venaient d'écouter ou d'apprendre. Selon nous, ce groupe semblait plus à l'aise, ils semblaient considérer l'activité comme un loisir. Ils sont arrivés avec du thé pour se réchauffer et ils se plaçaient très proche l'un de l'autre. Ils nous ont aussi demandé de prendre des photos d'eux avec la chercheuse. Toutes ces attitudes nous démontrent qu'ils ont embarqué dans l'idée de faire une activité de loisir dans l'espace urbain. À la fin, les deux participants ont exprimé avoir trouvé l'expérience plaisante, ils ont ajouté qu'ils connaissaient l'existence de l'activité et qu'ils avaient la curiosité de la faire depuis un certain temps.

À la demande des participants, l'entrevue s'est déroulée par Skype trois mois et demi après le premier parcours et deux mois après le deuxième. À cette occasion, nous n'avons réussi qu'à regrouper trois des quatre participants qui avaient participé aux parcours⁹⁹. Ce participant s'est donc retiré de la recherche avant la fin.

2.2.3.3.Contexte et déroulement : Activité *Geocaching*

La dernière activité analysée est la plus structurée et, par conséquent, celle qui demande le plus d'efforts de la part des participants. Nous pouvons la résumer comme étant un type de chasse au trésor. À l'aide de l'application *Geocaching*, les participants choisissaient sur une carte numérique une géocache pour aller chercher dans les alentours en suivant les orientations et les instructions de l'application. La géocache est une espèce de boîte cachée dans l'espace urbain, soit par les organisateurs, soit par les participants du jeu, pouvant avoir différentes tailles

⁹⁹ Un des groupes de cette activité était un couple au moment du parcours, puis quelques mois après ils se sont séparés et ne se sentaient pas à l'aise de participer à une entrevue ensemble. Toutefois, les données qui avaient déjà été recueillies lors des questionnaires et des parcours ont été utilisées lors de notre analyse.

et contenus. Généralement, les micros géocaches n'ont qu'une liste en papier pour y inscrire les noms des joueurs qui l'ont trouvé, d'autres, dépendamment de la taille, peuvent contenir des objets que les joueurs peuvent déplacer à d'autres géocaches. L'application informe le joueur sur l'emplacement de la géocache en le guidant à travers la carte numérique, mais aussi sur la difficulté, le terrain, la taille et les informations sur la disponibilité¹⁰⁰ de l'objet. Elle peut éventuellement donner des indices par le biais de textes, d'images, de photos, de vidéos, etc. Le jeu peut être joué seul ou accompagné. Il est cependant nécessaire d'être muni d'un téléphone intelligent ou d'une tablette avec une connexion à l'Internet.

Pour cette activité, nous avons réuni un groupe de trois personnes accompagnées de la chercheuse et d'une auxiliaire d'enregistrement. Deux parmi les trois participants se connaissaient déjà, l'autre ne connaissait que la chercheuse, ce qui n'était pas idéal, mais c'était une décision prise au niveau opérationnel de la recherche. Nous les avons munis d'une tablette ayant l'application *Geocaching* installée et connectée à un compte d'utilisateur premium. Notre parcours a eu lieu le 20 décembre 2017 pour une durée de 2h10, incluant une petite pause pour se réchauffer. Au niveau des conditions météorologiques, il faisait -3°C et il y avait beaucoup de neige accumulée au sol et sur les paramètres urbains. Nous nous sommes rencontrés à la station de métro Champs de Mars où nous avons présenté un petit vidéo explicatif aux participants avant de partir en quête de la première géocache. Nous avons cherché trois géocaches avant de faire la première trouvaille, totalisant quatre géocaches à la fin. Ainsi, nous nous sommes arrêtés à cinq points du Vieux-Montréal pour faire les recherches : la sortie fermée de la station Place d'armes, le jardin du Château Ramezay, la Place de la Dauversière, la rue Royer coin Boulevard Saint-Laurent et la rue De la Gauchetière entre les rues Côté et Chenneville.

Puisque c'était la première fois que nous le jouons, nous avons découvert les particularités de l'application au cours de l'expérience. Par exemple, lors de la première quête, nous n'avions pas correctement vu les indications présentées sur l'application, nous avons pensé qu'elle était peut-être cachée sous la neige ou qu'elle n'était pas disponible pour une autre

¹⁰⁰ Disponibilité en hiver, de transport public aux environs, 24/7, etc.

raison. Ceci était faux puisque nous avons remarqué plus tard qu'il y avait toutes les informations et même des indices disponibles sur cette géocache.

À l'inverse de l'application de Montréal en Histoires, nous n'avons pas eu beaucoup de problèmes techniques, sauf sur l'aspect de l'emplacement des géocaches qui n'était pas très précis au niveau de la géolocalisation. À plusieurs reprises, nous cherchions sur le mauvais côté et il nous fallait plus de temps pour trouver la géocache que prévu.

Lors de la deuxième quête, nous avons vu que certaines géocaches présentait dans l'application des informations historiques sur l'espace urbain où nous étions, cependant personne ne s'y est intéressé puisqu'ils étaient tous engagés à chercher l'objet en question. Il est souvent arrivé de commencer à chercher une autre géocache après quelque temps à en chercher une sans succès. Nous avons finalement réussi à trouver la quatrième géocache, probablement parce que nous commençons à être plus à l'aise avec l'application, nous savions mieux où chercher les informations, mais aussi parce que nous avons pris un peu plus de temps pour réfléchir à quelle géocache aller chercher et regarder toutes les informations qu'y étaient disponibles.

Encore une fois, la température a joué un rôle majeur et indésirable, biaisant ainsi les résultats. Le froid nous a obligés à faire une pause dans un café, car les participants voulaient se réchauffer. La neige accumulée nous faisait perdre beaucoup de temps dans nos recherches, nous l'avons repoussé plusieurs fois en espérant que nous pourrions trouver quelque chose en dessous. Un autre facteur à considérer est le départ d'une des participantes pendant la pause qui avait un engagement à une heure fixée. Cela est dû au fait qu'il était initialement prévu que l'activité durerait 1h30. Elle a cependant duré plus longtemps, car nous avions de la difficulté avec la neige et nous ne trouvions jamais de géocache. Nous avons aussi dû prendre une pause, ce qui a aussi nous retardé. Tous ces revers ont fini par décevoir les participants et la chercheuse. Cependant, deux des participants n'étaient pas prêts à se désister avant de trouver une géocache, ce qui démontre la motivation que le jeu peut impliquer.

Au début, le jeu n'est pas très facile et l'application n'est pas évidente à comprendre pour ceux qui ne la connaissent pas. Notamment, la collecte a été endommagée à cause de notre méconnaissance de l'application. Par exemple, si nous avions découvert les indices dès le début peut-être aurions-nous réussi à trouver les géocaches plus rapidement et que possiblement toute

l'expérience se serait mieux passée. Peut-être que la préparation d'un tutoriel plus complet aurait généré une meilleure compréhension des participants au début de l'activité. Par contre, il est indubitable que nous apprenons en faisant, en utilisant, en essayant, particulièrement lorsqu'il s'agit d'un jeu ou d'une activité de loisir où personne n'a envie de lire les instructions. Une deuxième option est que nous aurions pu essayer le jeu avant, de cette façon nous aurions pu expliquer aux autres comment le jeu fonctionnait.

Pour finir, lors de cette activité nous avons vu un engagement et une collaboration que nous n'avions pas perçus dans les autres parcours. Comme il s'agissait d'un jeu avec un but préétabli, les gens ont collaboré, ont partagé les informations et les tâches, bref ils échangeaient beaucoup plus que dans les autres activités observées. Une autre différence à souligner est l'interaction physique avec l'environnement. Celle-ci fut la seule activité qui a encouragé les participants à toucher la ville : nous avons monté des murets, nous avons touché la clôture, les statues, les lampadaires, les murs, les paramètres urbains en général.

L'entrevue suite à cette activité a eu lieu via Skype un mois après notre parcours. Celle-ci a été la plus succincte et la plus objective, probablement parce que les participants avaient des souvenirs plus récents en tête.

2.2.4. Considérations éthiques

Il existe plusieurs considérations éthiques concernant les études qualitatives. Dans notre cas, nous soulignons les aspects suivants¹⁰¹ : (a) la confidentialité, (b) le consentement écrit ou oral, (c) le droit de retrait et (d) la sécurité et gestion des données. D'abord, la confidentialité des participants a été respectée par la codification des participants, soit par la substitution de leur nom par des lettres, mais aussi par le floutage des photos utilisées dans ce mémoire. Ensuite, le consentement écrit des participants a été recueilli lors de leur adhésion à la recherche. Dans ce formulaire de consentement (Annexe V), nous avons spécifié les moments des enregistrements et le droit de retrait à n'importe quel moment de la recherche, ce qui a effectivement eu lieu avec un des participants. Finalement, les données sont conservées dans les

¹⁰¹ Consultés à partir du Guide d'information sur le consentement libre, éclairé et continu. Repéré à http://www.recherche.umontreal.ca/fileadmin/user_upload/Ethique_humaine/CERES/Guide_FCLE.pdf

dossiers protégés par des mots de passe dont seule la chercheuse a accès. Nous avons également soumis un dossier à l'évaluation du Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (CPÉR) de l'Université, recevant l'approbation éthique le 31 juillet 2017 (Annexe VI).

2.3. Le traitement des données

Le processus de traitement de données est une des phases les plus importantes dans une recherche. Quoique les étapes de ce processus puissent différer selon l'auteur, il s'agit toujours de donner du sens au textes et aux images recueillies lors de la collecte de données (Creswell, 2003). Dans notre cas, nous avons analysé les réponses écrites des deux questionnaires, le langage non verbal et verbal lors de l'enregistrement du parcours, puis les transcriptions des entrevues en groupe. Bien que nous ayons produit des journaux de bord pour chaque parcours, nous ne les utilisons pas dans le traitement de données, ils nous ont plutôt servi à détailler les contextes des activités mentionnées plus haut.

2.3.1. Méthode d'analyse des données

Dans cette étape, nous avons suivi l'approche inductive générale d'analyse de données qualitatives de Blais et Martineau (2006). Notre processus a principalement été guidé par les étapes proposées par Creswell (2003) et Blais et Martineau (2006). Premièrement, nous avons organisé et préparé les données, c'est-à-dire regrouper les fichiers, transcrire les entrevues, sélectionner les textes et les vidéos, etc. Ensuite, nous nous sommes approprié des données en lisant plusieurs fois dans le but d'obtenir une impression générale et de commencer à dégager les grandes catégories (Blais et Martineau, 2006) ou codes (Creswell, 2003). Puis, nous avons établi les thématiques émergentes dans une première version de l'arbre de codage. Après, nous avons commencé à attribuer des codes aux extraits. Sachant que l'analyse de données est un processus itératif, nous avons évidemment eu les allers-retours habituels dans ces deux dernières étapes, après des relectures et des discussions entre la chercheuse et la directrice de recherche, pour finalement arriver à la dernière version de notre arbre de codage (Figure 6). Le processus de codage aurait dû être fait sur un logiciel propre à cette fin, cependant nous avons un échéancier très serré et nous ne maîtrisons pas ce logiciel. Ainsi, nous l'avons fait manuellement. Subséquemment au codage final, nous avons interprété les thèmes pour extraire

une description capable de transmettre le sens des concepts soulevés. La dernière étape, à savoir la présentation des résultats, se trouvera dans le prochain chapitre de ce mémoire où nous serons en mesure d'expliquer les concepts dégagés des données.

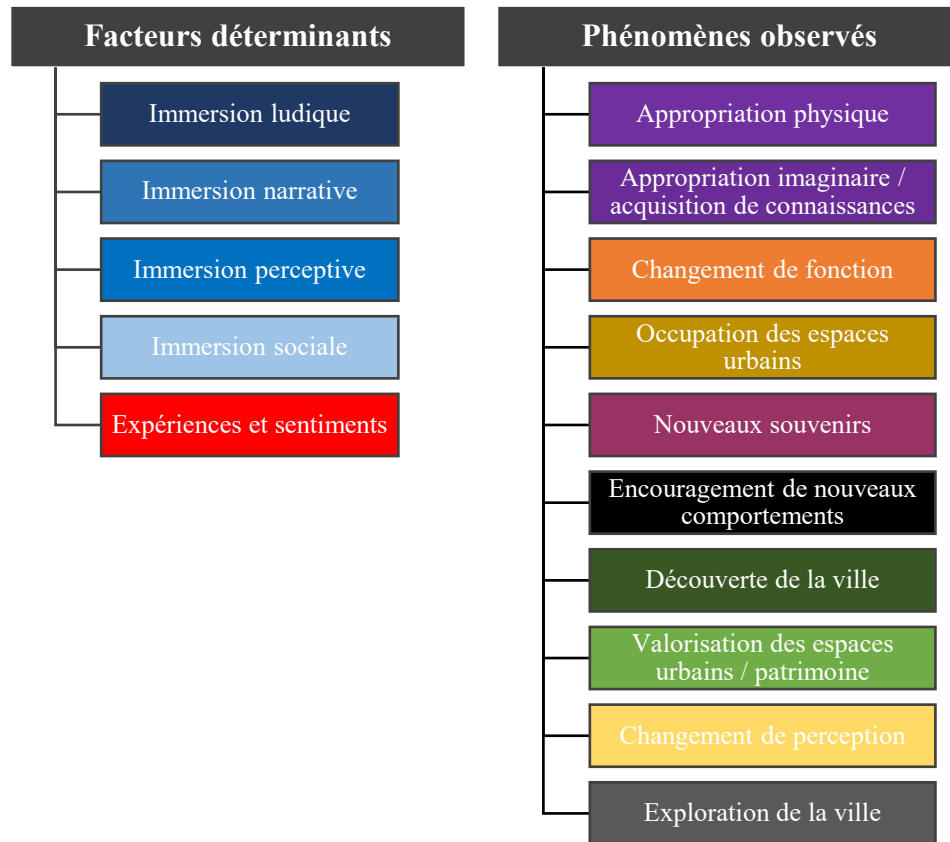


Figure 6 : Arbre de codage

Nous précisons que nous n'avons pas la prétention de produire une description détaillée comme habituellement présentée dans les recherches ayant une approche d'étude de cas (Creswell, 2003, 2007; Roy, 2009). Nous considérons que de décrire de manière détaillée chacune des trois activités serait trop extensive dans ce cas et moins pertinent que de faire émerger des concepts. Nous ne voulons pas non plus proposer une théorie comme résultat de recherche. En effet, nous comprenons que, pour ce faire, il faudrait une investigation plus longue sur le terrain, ainsi qu'un échantillon plus grand. Ce que nous avons fait effectivement, dans notre étape d'interprétation, ce fut la proposition de quelques concepts sur l'objet d'étude ayant pour but de clarifier des recherches et/ou futurs projets (Deslauriers et Kérisit, 1997).

Chapitre 3 : Résultats et analyse des données

Ce chapitre se consacre à la présentation des résultats et de leurs interprétations selon le cadre théorique établi dans le premier chapitre. Il a été organisé de façon à délimiter les catégories et les sous-catégories de notre arbre de codage pour bien orienter le lecteur. Chaque sous-catégorie est expliquée en profondeur en présentant les constats observés et des extraits illustrant bien les résultats.

Dans nos résultats, nous avons fait ressortir les **facteurs déterminants** présents dans les activités ludiques qui favorisent non seulement l'appropriation des espaces urbains, mais aussi d'autres processus découverts lors de ces activités. Nous identifions ces processus comme les **phénomènes observés**. Ces deux grandes catégories seront approfondies dans les prochaines lignes.

Avant de les détailler, il faut préciser que les **facteurs déterminants** et les **phénomènes observés** ne sont pas toujours manifestés séparément. La majorité des extraits ou des réponses ont été codés plusieurs fois avec des codes différents. Il y a eu des extraits associés à une seule sous-catégorie, mais il y a également eu des extraits qui représentaient quatre sous-catégories ou plus. À nos yeux, ce résultat est logique puisque les facteurs déterminants sont responsables du déclenchement des phénomènes observés. En outre, plusieurs facteurs ont pu être identifiés dans une seule situation, de même que plusieurs phénomènes peuvent être observés simultanément.

3.1. Les facteurs déterminants

Au départ, l'un de nos objectifs était de déterminer quels facteurs déclenchaient le processus d'appropriation des espaces urbains lors d'une activité ludique. Dans nos résultats, nous avons trouvé cinq grands facteurs de plus ou moins grande importance, responsables de favoriser les principaux processus déclenchés pendant les activités¹⁰².

¹⁰² Ces processus seront abordés dans la section 3.2.

Nous précisons que les facteurs identifiés varient en fréquence et en importance, selon l'activité analysée. De ce fait, il n'est pas obligatoire, mais bien désirable, qu'une activité ludique dans l'espace urbain ait tous ces facteurs pour favoriser les processus déclenchés.

3.1.1. Immersion ludique

L'un des facteurs les plus importants retrouvés dans les activités observées a été l'immersion ludique¹⁰³, figurant comme le deuxième facteur déterminant le plus fréquent dans notre codage (Annexe VII). Bien que deux activités parmi les trois analysées ne soient pas des jeux proprement dits, mais bien des activités ludiques, nous avons identifié l'immersion ludique dans toutes les situations où les réponses où les participants étaient concentrés sur les éléments, les actions et les objectifs du jeu / de l'activité. Nous détaillerons par la suite ce que nous considérons comme étant les objectifs de chacune des activités et comment nous avons détecté les situations d'immersion ludique.

Commençons par l'activité la plus passive, c'est-à-dire la visite thématique guidée Fantômes Montréal. Dans ce cas, le but principal de l'activité était de connaître les légendes et histoires du Vieux-Montréal, ainsi que de susciter de l'intérêt et de la curiosité sur ces endroits et leurs histoires. Nous avons reconnu ces comportements tout au long du parcours, sauf lors des déplacements d'un point à l'autre. Dès que le guide racontait une histoire, pointait un bâtiment, les participants étaient concentrés.

23 :05 – 35 :56 (Auberge St Gabriel) : Les participants sont concentrés sur le récit du guide – ils réagissent aux histoires, rient, répondent aux questions du guide, etc. – le guide pointe vers les bâtiments, les endroits, les paramètres urbains et les participants se retournent pour regarder. – Extrait de la transcription du parcours Fantômes Montréal.

L'interprétation de l'immersion ludique a été similaire que celle pour l'activité de Montréal en Histoires. Cependant, elle a été d'une plus grande amplitude. Nous avons considéré que le principal objectif de l'activité était de parcourir le Vieux-Montréal pour découvrir la ville, son histoire, ses personnages, ses curiosités, etc. De cette manière nous avons observé une immersion ludique à plusieurs reprises : (a) quand les participants échangeaient entre eux pour

¹⁰³ Nous récupérons ce terme de l'auteur Thon (2008), précisé dans notre cadre théorique à la rubrique 1.4.3.

choisir leur parcours / le tableau / leurs points d'intérêt / la capsule qu'ils feraient; (b) quand les participants utilisaient l'application; (c) quand les participants assistaient à une capsule / un tableau de projection / une expérience de réalité augmentée.

Dans l'activité *Geocaching*, le seul jeu parmi les trois activités, l'immersion ludique fut la plus facile à reconnaître et sûrement la plus prononcée. Même si elle n'était pas la plus fréquente¹⁰⁴, elle fut le facteur déterminant le plus important. Dans cette activité l'objectif était clair : trouver la géocache. Ainsi, toutes les actions (Figure 7) que les participants entreprenaient vers ce but furent interprétées comme étant des immersions ludiques : (a) discussions pour choisir quel parcours effectuer / quelle géocache aller chercher; (b) l'utilisation de l'application pour les guider dans la quête; (c) les interactions avec l'environnement pour chercher la géocache telles que repousser la neige, monter une clôture, tâtonner les murs, les bancs, les structures, etc.



Figure 7: Immersion ludique dans le jeu *Geocaching*

¹⁰⁴ La probabilité que Montréal en Histoires ait la plus grande fréquence pour tous les codes est fort, car nous avons codé deux parcours de cette activité en particulier, contrairement à un seul pour les autres activités.

Durant toute la recherche, les participants étaient très concentrés sur le but du jeu : trouver la géocache. Ils ne portaient aucunement attention à ce qui se passait autour d’eux, sauf au cours des déplacements. En répondant à une des questions de l’entrevue, E a bien expliqué le mode immersion ludique où les participants se trouvaient pendant le jeu :

E : « Je dirais pas époque ou espace, mais une réalité où nous sommes tous très concentrés au jeu, au point de ne pas faire attention aux autres choses. Par exemple, regarder les gens qui passent, je sais pas, de regarder qu’il y a de petites places pour manger ou quoi que ce soit... » - Extrait de l’entrevue Geocaching.

Tout bien considéré, l’immersion ludique devient un facteur déclencheur de l’appropriation des espaces urbains parce qu’elle engage les participants dans les objectifs du jeu qui, dans ce cas, sont liés à l’espace urbain et son histoire. Ainsi, ce processus d’engagement par le jeu permet aux participants de mieux connaître la ville ou l’espace en question, soit par l’exploration physique comme dans le jeu *Geocaching*, soit par l’acquisition de nouvelles connaissances ou par de nouvelles découvertes comme dans les cas des autres activités.

3.1.2. Immersion narrative

De manière presque inverse à l’immersion ludique, l’immersion narrative¹⁰⁵ a été la plus importante dans la visite guidée Fantômes Montréal et inexistante dans le jeu *Geocaching*. L’immersion narrative fut observée alors que les participants étaient concentrés sur des récits ou des personnages. Ce n’est donc pas étonnant qu’elle ne fût pas présente pas dans le jeu *Geocaching*. Cependant, elle fut bien courante, ayant presque la même fréquence dans la visite guidée Fantômes Montréal et dans le parcours Montréal en Histoires.

Dans le cas de la visite guidée Fantômes Montréal, l’immersion narrative était la plus dominante par rapport aux autres, car elle était presque toujours présente, sauf lors des déplacements d’un point à l’autre. À chaque moment où le guide racontait les histoires, les participants étaient immergés dans le récit. Ce phénomène a été aperçu lors du parcours et réaffirmé à plusieurs reprises dans le questionnaire et l’entrevue. Lors de l’entrevue, quand nous

¹⁰⁵ Nous récupérons ce terme des auteurs Thon (2008), Boullier (2008) et Adams (2010), tel que précisé dans notre cadre théorique à la rubrique 1.4.3.

leur avons demandé s'ils avaient été captivés par le guide, les trois ont unanimement affirmé que oui, en spécifiant qu'il était merveilleux, engageant et que l'expérience fut incroyable principalement grâce à lui. À d'autres reprises, un des participants a dit que le guide a réussi à l'engager dans l'histoire :

I : « Oui, je me sentais transporté (dans une autre réalité), et c'était surtout grâce au guide, ce fut lui qui a créé toute cette atmosphère, aussi le froid, la nuit, a également aidé. Mais c'était grâce à lui qu'on se sentait, moi en tout cas, plus impliqué dans l'histoire. » – Extrait de l'entrevue¹⁰⁶ Fantômes Montréal.

J : « Et l'autre sensation (que j'ai eu pendant le parcours), les lieux, ils deviennent des personnages de l'histoire, ce n'est pas le lieu lui-même du point de vue physique, il continue là, mais la façon dont nous traitons et interprétons le lieu change, car le bâtiment, la place, la rue, c'est comme s'ils étaient aussi des personnages de l'histoire qu'il (le guide) comptait. » - Extrait de l'entrevue¹⁰⁷ Fantôme Montréal.

À l'occasion du parcours Montréal en Histoires, l'immersion narrative ne fut perçue que lors des projections des tableaux. Nous avons associé ce fait au caractère documentaire des capsules qui étaient trop informatives par rapport aux dates, aux faits et à l'histoire. Au contraire, les tableaux étaient des œuvres plus artistiques, avec un côté narratif, un scénario, des personnages, etc. Ce constat fut également remarqué et mentionné par un des participants lors du parcours :

44 :05 – G dit « Moi, ce que je trouve intéressant de celle-là c'est qu'on apprend l'histoire, mais à travers le défi humain... au lieu de dire s'est passé ça, ça et ça, comme très factuel, à travers ça (le tableau d'Éva Circé-Côté) tu comprends aussi l'évolution, qu'est-ce qui était demandé, le droit d'être connu, le droit de pouvoir travailler, le droit de vote, tu sais, on apprend l'histoire à travers le point de vue d'une personne ». - Extrait de la transcription du parcours Montréal en Histoires.

Dans les deux cas, l'immersion narrative était aussi liée au principal code de facteurs déterminants: expérience et sentiments. Lors des deux activités où les récits et la narration furent

¹⁰⁶ Traduit du portugais par l'auteure.

¹⁰⁷ Traduit du portugais par l'auteure.

présents, la fréquence du code « expérience et sentiments » fut également plus élevée. Cela nous indique que la narration peut être un bon moyen de déclencher des émotions au cours d'une activité ludique.

En conclusion, ce qui configure l'immersion narrative en tant que facteur déterminant, malgré son absence dans une des activités, c'est le fait qu'elle suscite l'attention et les émotions des participants. Cela les engage dans les histoires et les personnages de façon à les inciter à faire de nouvelles découvertes et à éveiller leur curiosité au sujet des légendes urbaines et des faits macabres. Dans le cas de Fantômes Montréal, il y a aussi les découvertes et l'acquisition de nouvelles connaissances sur l'histoire, de l'architecture et du patrimoine de la même façon que les tableaux de Montréal en Histoires.

3.1.3. Immersion perceptive

Bien que l'immersion perceptive¹⁰⁸ fut rarement mentionnée par les participants dans les résultats, elle peut être considérée comme un facteur déterminant parce qu'elle a aidé les participants à atteindre le but de l'activité, ainsi elle soutient l'immersion ludique. C'est pour cette raison qu'elle pourrait être mise de l'avant dans ce type d'activité. Nous l'avons observée à chaque fois que les participants étaient concentrés sur le son et l'image, ou quand ils tâtonnaient des surfaces et des objets. En général, les activités ne faisaient appel qu'à deux sens, c'est-à-dire la vue et l'ouïe pour la visite Fantôme Montréal ainsi que pour le parcours Montréal en Histoire, puis la vue et le toucher pour le jeu *Geocaching*.

Dans l'activité Fantôme Montréal, l'immersion perceptive fut constamment observée lorsque les participants se concentraient sur la voix du guide qui racontait les histoires. Elle fut également observée lorsqu'ils déplaçaient leurs regards vers les bâtiments et les paramètres urbains à l'aide des indications du guide au cours du récit. L'ambiance nocturne a aussi joué un rôle très important dans cette activité puisqu'il s'agissait de légendes et d'histoires d'horreur. Il est fort probable que l'ambiance et conséquemment, l'immersion perceptive seraient beaucoup plus forte si nous avions eu l'opportunité de voir le guide portant son costume et son maquillage.

¹⁰⁸ Nous récupérons ce terme de l'auteur Boullier (2008), tel que précisé dans notre cadre théorique à la rubrique 1.4.3.

Toutefois, même si le froid a empêché d'effectuer la caractérisation du guide, il a pu influencer l'ambiance d'horreur selon les participants, tel que mentionné lors des entrevues. De plus, nous avons senti une immersion perceptive particulièrement plus forte alors que nous nous sommes rapprochés du feu, ce qui a créé une ambiance nous donnant l'impression d'être dans un film d'horreur. À ce moment-là, nous avons senti la chaleur du feu et l'odeur du bois fumé, éveillant d'autres sens qui n'avaient pas encore été sollicités dans l'activité. Néanmoins, le feu n'était pas un élément prévu dans l'activité, il était là par hasard parce qu'il y avait un aménagement d'hiver.

J : « L'histoire en soi, elle ne m'a pas touché. Mais l'écouter, dans le froid, en cette saison (hiver), là j'ai ressenti une émotion différente, disons ... » - Extrait de l'entrevue¹⁰⁹ Fantôme Montréal.

D'autres manifestations similaires de l'immersion perceptive furent observées lors des parcours de Montréal en Histoires. À chaque fois que les participants étaient concentrés sur l'image et le son des tableaux ou des capsules, nous avons identifié une immersion perceptive.

39 :15 – 45 :17 - Les participants écoutent la projection, ils ont les yeux fixés vers le mur, parfois ils expriment des émotions (sourires, front sillonné, etc.) – A semble se divertir, elle sourit à plusieurs reprises. - Extrait de la transcription du parcours Montréal en Histoires.

En comparaison avec les deux autres activités, l'immersion perceptive a été vécue d'une manière différente dans le jeu *Geocaching*. Dans ce cas, nous avons identifié l'immersion perceptive lors des moments de recherche de la géocache alors que les participants utilisaient beaucoup la vue et le toucher. L'ouïe n'était cependant pas aussi importante pour la finalité de l'activité, sauf pour la communication entre coéquipiers. Effectivement, ce fut grâce au toucher que nous avons réussi à trouver la géocache. Ceci étant dit, il est pertinent d'observer que si l'immersion narrative joua un rôle majeur dans la promotion de l'appropriation imaginaire dans les activités précédentes, ce jeu de type chasse au trésor favorise également l'appropriation, mais par un moyen physique, à savoir par le tâtonnement des espaces et des paramètres urbains.

¹⁰⁹ Traduit du portugais par l'auteure.

Il le fait parce que la mécanique du jeu oblige les participants à interagir avec l'environnement pour trouver la géocache.

C : « La vue, beaucoup le toucher et aussi, ben, en fait, je pense que... tu étais pas là (elle parle d'E qui a quitté le jeu avant la fin), mais à la fin on a trouvé un et c'était par le toucher qu'on l'a trouvé et je pense que c'est peut-être un sens qu'on a pas assez expérimenté... beaucoup la vue, l'ouïe pas du tout, le goût pas du tout, l'odorat pas du tout, seulement la vue et le toucher. (...) on expérimente ce jeu-là avec la vue et on a l'impression que sont des choses qui sont déjà là et qui sont vissées au mur, mais dans le fond ils sont juste aimantés et c'est avec le toucher qu'on les touche et donc il trompe nos vues et c'est avec le toucher qu'on peut trouver la boîte. » - Extrait de l'entrevue Geocaching.



Figure 8 : La trouvaille de la géocache par le toucher

3.1.4. Immersion sociale

Dans notre analyse de données, nous avons principalement reconnu l'immersion sociale¹¹⁰ pendant le parcours, lorsqu'il y avait des conversations ayant un sujet lié à l'activité. Par exemple, quand nous discutons du parcours que nous suivions ou sur le prochain point de

¹¹⁰ Nous récupérons ce terme des auteurs Thon (2008) et Boullier (2008), tel que précisé dans notre cadre théorique à la rubrique 1.4.3. Dans ce cas, nous l'utilisons pour indiquer les interactions interpersonnelles issues de la pratique de l'activité ludique.

la carte, mais aussi quand nous faisions des commentaires sur le contenu que nous avions vu concernant une projection ou une capsule, etc. Nous l'avons également constaté au cours des entrevues ou des questionnaires quand les participants ont souligné le côté social dans leurs réponses.



Figure 9 : Discussion sur le prochain point du parcours dans l'activité Montréal en Histoires

Comme la visite guidée Fantômes Montréal fut l'activité la plus passive où les participants étaient concentrés sur un récit, ils n'échangeaient aucune idée durant l'exposé du guide. La seule situation où nous avons identifié l'immersion sociale fut quand le guide posait des questions aux participants sur la ville ou sur les histoires qu'il venait de raconter. Évidemment, il y avait des conversations pendant les déplacements, cependant les sujets n'étaient pas liés à l'activité.

L'activité Montréal en Histoires était légèrement moins passive que la précédente, ce qui nous a permis d'identifier l'immersion sociale à plusieurs reprises comme lorsque les participants consultaient l'application pour choisir le prochain point d'intérêt ou pour essayer de comprendre comment elle fonctionnait. Au cours du deuxième parcours, nous avons remarqué une particularité, celle de la discussion sur les contenus de l'activité lors des

déplacements. Cette manifestation nous démontre bien que l'immersion sociale dépend considérablement des caractéristiques personnelles des participants. Le fait d'aimer interagir avec les autres, d'échanger sur un sujet ou tout simplement d'écouter autrui sont toutes des caractéristiques qui collaborent à l'immersion sociale pendant une activité ludique.

60 :33 – F dit, après la fin de la projection, « Mais c'est d'emblée étrange, le restaurant Joe Beef c'est une place huppée, super cher, c'est pas du tout tu sais, communautaire... », G répond « Mais c'est peut-être dans le même bâtiment », puis ils continuent la discussion sur le restaurant par rapport à ce qu'ils venaient d'apprendre sur Joe Beef. – Extrait de la transcription du parcours Montréal en Histoires.

F : « (...) la conversation a été presque plus nourrissante... 'Ah, qu'est-ce que tu viens de vivre?', 'Qu'est-ce que ça nous fait passer?', 'Toi, comment tu as vécu ça?', on avait cet échange-là, ça nourrissait encore plus le moment... Donc, on a beaucoup interagi. On est des personnes d'emblée qui aimaient converser, je sais pas si ça a rapport là... aimer pas ou (aimer) plus converser... moi, c'est quelque chose que... je me fais réfléchir en conversant... (rires) » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

Puisque *Geocaching* était le seul jeu, l'immersion sociale y a le plus ressorti. Dans ce cas, la collaboration a été la plus forte, car les joueurs échangeaient souvent sur le parcours à suivre, sur les indices, les stratégies pour faire la recherche, etc.

00:00 - 13:40 - Les participants échangent sur quelle géocache aller chercher, quelle est la meilleure stratégie à adopter ? Ils sont concentrés sur le jeu (regroupés autour de du Ipad) – Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

E : « Oui, on a toujours interagi... changé d'avis, même le lieu là, la petite ruelle, on était comme 'ok, non, c'est par là, non', on demandait de l'aide aux autres pour savoir c'est où le cinéma je crois... mais oui, je pense que c'est important, spécialement si on parle d'un jeu comme ça et si c'est difficile, donc il faut avoir de l'aide, il faut... mais c'est pour ça aussi que j'ai répondu à la question dernière en disant que non, pour moi c'est mieux de faire en groupe parce que je trouve que c'est très intéressant, c'est très... je sais pas... c'est le jeu, non? Le jeu pour moi ça représente la collectivité, je sais pas à vous... » - Extrait de l'entrevue Geocaching.

Lors des entrevues, nous avons demandé aux participants s'ils aimeraient refaire les activités seuls. Un participant de *Fantôme Montréal* a répondu oui, puis les autres deux ont dit qu'ils les répéteraient n'importe comment, seuls ou accompagnés. Un participant de *Geocaching*

a répondu non, l'autre avait l'air de douter comme s'il ne comprenait pas comment réaliser cette activité seul et l'autre a dit que oui, mais dans une autre ville. Les trois participants de Montréal en Histoires ont répondu non. Dans ces circonstances, nous comprenons que les activités ne sont pas socialisantes en tant que telles, car elle ne nous oblige pas à échanger avec des inconnus. Il existe cependant un fort rapport social lorsqu'elle est réalisée en équipe.

De plus, nous avons demandé aux participants si selon eux, l'activité qu'ils ont réalisée pouvait être considérée comme une activité sociale. Curieusement, les trois participants de la visite Fantôme Montréal ont dit que oui. Puis, les trois participants de Montréal en Histoires ont dit que non, mais qu'elle pourrait l'être si les participants pouvaient interagir avec d'autres groupes. Finalement, deux participants de *Geocaching* ont répondu oui et un a précisé que c'est préférable en équipe. Ainsi, nous considérons que les activités ludiques donnent aux gens l'occasion de socialiser si nous choisissons de les faire avec un ami, un collègue, un copain, etc. Cependant, en complétant l'activité en solo, il n'est pas obligatoire d'avoir un rapport social avec un inconnu.

Pour conclure, l'immersion sociale devient un facteur déterminant pour favoriser l'appropriation des espaces urbains puisqu'elle, tout comme l'immersion perceptive, soutient l'immersion ludique pour arriver au but de l'activité. De plus, elle rend les activités plus agréables. Bien que les gens préfèrent réaliser les activités ludiques dans les espaces urbains en équipe, les activités peuvent être réalisées individuellement, sauf pour la visite guidée où la présence du guide est obligatoire. De toute manière, elles sont plus plaisantes si elles sont réalisées avec des proches. De ce fait, nous confirmons donc que l'immersion sociale peut potentialiser les autres types d'immersion par son caractère collectif (Boullier, 2008).

3.1.5. Expériences et sentiments

Les facteurs les plus fréquents dans toutes les activités furent les expériences et les sentiments ressentis pendant et après le parcours. Dans ce cas, nous n'avons pas considéré une immersion émotionnelle, car il n'y avait pas un déplacement d'attention vers l'émotion. Ce que nous avons identifié ce sont des émotions et des sentiments qui ont déclenché différents processus. Pendant les parcours, il était parfois possible de repérer les émotions par les expressions faciales, lors de l'écoute des récits ou des projections par exemple. Encore, les

participants ont exprimé des sentiments à plusieurs reprises dans les entrevues et questionnaires. Il est pertinent de préciser que nous avons pris en considération les sentiments positifs et négatifs, car ils jouent aussi un rôle dans ce processus. Aussi, nous n'avons pas cru pertinent de les séparer, car nous avons considéré que pour l'atteinte de notre objectif, cette distinction n'était pas pertinente.

Contrairement à la visite Fantôme Montréal, les sentiments de curiosité, d'intérêt et de peur ont été mentionnés lors de l'entrevue. Ces émotions déclenchent des processus de valorisation du patrimoine, la création de nouveaux souvenirs rattachés aux espaces visités, de changement de perception, etc. Dans ce cas, les expériences négatives étaient toujours liées à la sensation de froid extrême, mais rien de négatif n'a été remarqué sur les histoires, le guide ou le parcours.

H : « Je m'intéressais à l'Auberge Saint-Gabriel à cause de l'histoire super macabre de la fille qui tombait de la fenêtre, j'étais très intéressée par cet endroit (...) j'étais curieuse d'entrer dans l'Auberge Saint-Gabriel, juste pour voir à quoi ressemble l'intérieur, ça a piqué ma curiosité, j'avais froid aussi, mais j'avais vraiment envie d'y entrer (rires). » - Extrait de l'entrevue¹¹¹ Fantômes Montréal.

J : « J'ai aussi trouvé ça super intéressant. (...) Maintenant, je regarde le Vieux-Port avec d'autres yeux ... Je suis toujours allé là-bas, mais je n'avais jamais imaginé toutes les histoires qu'il nous a racontées. » - Extrait de l'entrevue¹¹² Fantômes Montréal.

De manière similaire, les participants de Montréal en Histoires ont ressenti des sentiments qui ont engendré divers processus liés aux espaces urbains, tels que la valorisation du patrimoine, le changement de perception, la création de nouveaux souvenirs rattachés à cette expérience, le renforcement des liens sociaux, etc.

A : « (...) je suis retournée dans le Vieux-Montréal quelque temps après, puis les endroits où il y a eu les tableaux intéressants, je sais pas, ça m'a vraiment marqué on dirait que je me souviens qu'à cette place-là il y avait, par exemple, les castors que j'avais beaucoup ri, donc j'ai eu quand même des émotions et j'ai revécu ce moment-là. » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

¹¹¹ Traduit du portugais par l'auteure.

¹¹² Traduit du portugais par l'auteure.

Les sentiments négatifs identifiés dans ces cas-ci ont surtout été en rapport aux problèmes techniques que nous avons eus, puis aux exigences de la mécanique de l'activité comme le maintien du Ipad. Parfois, certains détails informatifs ou des visuels ne furent pas très appréciés par les participants. Les sentiments négatifs ont, dans une certaine mesure, probablement nui aux processus engendrés dans l'espace urbain, mais nous n'avions pas l'objectif d'évaluer leurs impacts par rapport aux espaces urbains. Nous illustrons ci-dessous par quelques extraits pour clarifier les possibles dommages.

G : « Oui, nous aussi c'était comme ça, le wifi était étrange, l'application il fallait la repartir, la recommencer, c'était pas évident d'aligner au bon endroit, je trouvais que c'était plus frustrant qu'utile. Puis, j'aurais préféré avoir ça pour m'aider à naviguer peut être, m'orienter vers le prochain point ou me donner des indices... mais là je trouvais que c'était comme si on l'essayait, mais finalement j'ai laissé passer... oui, moi je trouvais que la technologie d'avoir un téléphone ou un iPad en main, je trouvais pas que ça fonctionnait bien, par contre les projecteurs ils fonctionnaient bien, visuellement c'était beau, puis c'était clair et on voyait bien, mais j'aimais pas avoir cette tablette à la main pendant que j'observais » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

F : « Moi, je me souviens de l'avoir tenu et d'avoir trouvé une expérience vraiment désagréable. (...) mais, l'application je sais même pas à quoi ça sert et c'est comme : quand est-ce qu'on se promène avec les bras assez levés comme ça (fait la position) ? Comme super content... puis en plus ça me donnait pas nécessairement le sentiment d'être en immersion avec... sur l'iPad c'était un lieu jadis et devant moi maintenant, puis il n'y avait même pas un ajout tant que ça, comme si j'étais en train de voir quelque chose de nouveau, faque j'ai trouvé ça mauvais. Excusez, je suis radicale, mais j'ai trouvé que... sorry, try again. » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

Lors du parcours du jeu *Geocaching*, l'émotion qui fut la plus observée fut la frustration provoquée par le fait de ne jamais trouver de géocache, même après plusieurs tentatives. Ceci étant dit, nous sommes à même de constater que le jeu, tout en étant une activité des plus interactive et par conséquent, des plus engageante, doit demeurer équilibré sans quoi il peut engendrer des émotions négatives, et ce, autant à son égard que par rapport à nous-mêmes. Par exemple, un des participants ne se sentait pas assez bon dans le jeu, ainsi il devint très frustré à un certain moment.

55:22 - C semble frustré de ne pas trouver la géocache, même après la prise de décision d'en chercher une autre, elle s'arrête pour chercher encore un peu, comme si elle ne voulait pas se désister, elle cherche une dernière fois près de la poubelle et du garde-corps. – Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

C : « (...) oui c'est un jeu, mais en même temps c'est l'impression de, en tout cas, j'ai l'impression de pas être bonne et qu'il y avait quelque chose qui nous passe ici (C passe la main en dessus de la tête)... » - Extrait de l'entrevue Geocaching.

Dans une moindre mesure, il y a aussi eu des émotions positives lors de cette activité en particulier. Les expériences positives soulignées par les participants furent évidemment la trouvaille de la géocache, la curiosité que piquait l'objet sur les participants et son caractère amusant. Un des participants a dit qu'il trouvait l'activité intéressante à plusieurs reprises, puis l'autre relançait que l'expérience n'était pas ce à quoi il attendait.

96:36 - C dit 'Oh my god! Je comprends magnétique maintenant' - elle a trouvé un petit objet magnétique attaché au-dessus de la structure métallique. – Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

98:11 - D s'exclame 'Ouvre-le! Ouvre-le' - il semble content de l'avoir trouvé et il veut savoir qu'est-ce qu'il y a dedans. C sourit, elle blague... – Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

C : « C'est un jeu amusant et j'aimerais l'essayer dans d'autres villes que la mienne. » – Réponse recueillie lors du deuxième questionnaire.

Tout bien considéré, les sentiments et les expériences sont des facteurs déterminants dans la mesure où ils entraînent des impressions et des perceptions qui nous amènent à des processus tel que cité plus haut. Ainsi, c'est surtout par les émotions provoquées par les activités dans l'espace urbain que nous nous approprions la ville et créons des relations avec elle et les autres, aussi bien que des souvenirs rattachés aux espaces urbains.

3.2. Les phénomènes observés

Dans notre question de recherche, nous nous proposons d'étudier le processus d'appropriation des espaces urbains lors des activités ludiques. Au cours de notre collecte de données, nous avons été en mesure d'identifier aussi d'autres processus déclenchés. Pour cette

raison, il semble très pertinent de les détailler dans nos résultats, car ce sont des processus associés à l'appropriation des espaces urbains qui surviennent concomitamment.

Un autre objectif établi au départ était de vérifier si la narration jouait un rôle important dans ces activités. Effectivement, nous la considérons comme étant un facteur majeur dans ce genre d'activité dans le déclenchement des différents processus qui seront listés ci-dessous. D'une manière générale, nous avons remarqué une plus grande fréquence de phénomènes déclenchés (voir Annexe VII) dans les deux activités qui utilisaient la narration dans sa mécanique. Elle a été donc responsable du déclenchement de plusieurs phénomènes, à l'exception de l'exploration de la ville qui a été déclenchée principalement dans le jeu *Geocaching*.

3.2.1. Appropriation physique

Au cours de notre collecte de données, nous avons eu l'occasion de vérifier l'appropriation des espaces urbains sous deux formes : physique et imaginaire. Pour cette raison, nous avons choisi de les aborder séparément.

En commençant par l'appropriation physique, celle-ci n'a été identifiée que dans le jeu *Geocaching*. Nous considérons comme appropriation physique les moments où les participants ont interagi avec l'environnement de manière physique par un contact concret. Nous comprenons que cette interaction engendre de nouvelles façons d'expérimenter et d'explorer la ville. Étant donné que les activités Fantôme Montréal et Montréal en Histoires étaient des activités plus passives, elles n'ont pas permis une interaction physique avec l'espace urbain ou les paramètres urbains en question. Au contraire, le jeu *Geocaching* obligeait les participants à expérimenter l'espace de manière physique pour arriver à leur but. De ce fait, nous voyons une relation de cause à effet entre l'immersion ludique et l'appropriation physique dans cette activité en particulier. De manière similaire, il y a une forte corrélation¹¹³ entre l'appropriation physique et d'autres processus engendrés, tels que le changement de fonction et l'exploration de la ville.

¹¹³ Cette corrélation est observée dans le codage, quand nous attribuons différentes sous-catégories au même extrait. Dans ce cas, les extraits ont été codés avec les trois sous-catégories mentionnées plus haut : l'appropriation physique, le changement de fonction et l'exploration de la ville.

22:35 - 44:50 - tous les participants s'approprient la Place de la Dauversière, touchant les paramètres urbains, cherchant la géocache avec le toucher et la vue. – Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

D : « On a grimpé sur la clôture en... une espèce de mur, clôture, je sais pas trop. Quand on était là-dessous, on essayait de voir en hauteur. (...) j'ai dit dans la place où il y avait la ruelle on grimpait un peu, on savait pas de quoi ça avait l'air, mais on grimpait un peu sur la clôture pour voir plus haut, ça se peut tu? » – Extrait de l'entrevue Geocaching.

3.2.2. Appropriation imaginaire / acquisition de connaissances

Différemment de l'appropriation physique, l'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances s'accomplit à toutes les occasions où les participants reçoivent des informations sur la ville, ses personnages et ses espaces urbains. À ce moment-là, nous comprenons qu'un traitement intellectuel de ces informations est occasionné, soit sous la forme fictive en faisant appel à l'imagination ou sous la forme d'apprentissage et d'acquisition de connaissances. Il s'agit donc d'un processus herméneutique où nous comprenons et interprétons les informations selon nos connaissances et nos expériences de vie. L'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances ont fréquemment été observées lors des activités plus passives, à savoir les parcours de Fantômes Montréal et de Montréal en Histoire. De plus, il ne faut pas négliger le fait que ces deux dernières étaient des activités qui intègrent la narration dans leurs mécaniques. Ainsi, nous insistons sur le fait que l'immersion narrative est un facteur déterminant dans le processus d'appropriation lors des activités ludiques dans l'espace urbain. Plus précisément, elle joue un rôle majeur dans la promotion de l'appropriation imaginaire et de l'acquisition de connaissances dans ces activités.

40:30 – 56:10 (Place Jacques Cartier – près de la Rue St Paul) - Les participants sont concentrés sur le récit du guide – ils réagissent aux histoires, rient, répondent aux questions du guide, etc. – le guide pointe les bâtiments, les endroits où se trouvent les paramètres urbains, et les participants tournent pour les regarder. – Extrait de la transcription du parcours Fantômes Montréal.

A : « Moi, je me rappelle des choses plus sur le point de vue historique, ce qui s'est passé de façon historique ou chronologique (F secoue la tête positivement), donc la banque que j'ai vue

comme vous... à un moment donné il y avait, plus le côté machinal proche à l'Hôtel de Ville, le mur où se passent différents événements... » – Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

F : « Moi, j'ai plus appris sur l'historique et les personnes qui ont fait une marque dans notre histoire que sur la ville, les bâtiments, le mur qui était devant moi. » – Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

Curieusement, le jeu *Geocaching* a également manifesté l'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances, même s'il n'était pas nécessairement associé à l'histoire de la ville. Malgré leur faible fréquence dans cette activité, elle a été la seule à manifester les deux formes d'appropriation. De cette manière, nous pouvons nous questionner si ce fait est causé par le caractère actif de l'activité. Étant un jeu, contrairement aux autres activités, *Geocaching* peut engendrer un engagement plus fort chez les participants. En revanche, le fait que la narration ne soit pas intégrée dans la mécanique de cette activité semble défavoriser ce type d'appropriation.

66:39 - E (avec C) demande 'Où est le cinéma Panorama?'¹¹⁴ à quelqu'un qui passe sur la rue et qui leur demande s'ils veulent une information. La personne leur répond, E et C suivent leurs instructions et commencent à chercher le cinéma aux alentours. – Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

E : « J'ai appris quelque chose, mais j'ai déjà oublié qui c'était la statue (rires) parce que quand je regardais, je savais que c'était ce jour-là, mais j'avais fait attention de lire le nom et tout ça, mais j'ai honte parce que j'ai déjà oublié, mais oui c'est quelque chose de nouveau que j'ai appris. » - Extrait de l'entrevue Geocaching.

D : « C'est la statue de Jean Drapeau. » - Extrait de l'entrevue Geocaching.

Lors des entrevues, les participants de *Fantômes Montréal* et de *Montréal en Histoires* avaient retenu beaucoup d'informations lors des parcours. Évidemment, des détails furent oubliés, mais ce phénomène nous démontre le potentiel des activités ludiques dans la ville en tant qu'outil d'apprentissage de l'histoire.

¹¹⁴ Ils demandaient des indications sur le cinéma parce que nous avions lu cet indice sur l'application.

H : « Je me souviens de l'histoire de la femme nue, qui marchait sur cette place-là et j'imaginai comment elle se sentait à ce moment-là, en marchant, en revenant... » - Extrait de l'entrevue Fantômes Montréal.

D'après nos observations, ce type d'appropriation est aussi souvent liée à d'autres processus, spécialement la valorisation des espaces urbains et du patrimoine, la création de nouveaux souvenirs, le changement de perception et la découverte de la ville. Il s'agit d'une relation de complémentarité où l'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances fonctionnent comme des moyens pour parvenir aux autres processus.

G : « (...) oui, ça a changé ma vision du Vieux-Montréal, ça veut dire, j'ai eu accès à des histoires où... en fait, j'ai l'impression que certain des bâtiments qu'on a vus ont... un j'ai accédé à leur histoire comme le théâtre et des choses comme ça ou la banque... eh... donc, ça change ma... quand je vais passer devant ces bâtiments-là, je vais me rappeler de ce qui a été dit, je me rappelle pas de tout, mais je me rappelle qu'ils ont eu un rôle important dans le développement culturel ou le développement commercial de Montréal. Et... pour moi, je sens comme un attachement. (...) donc, oui, je pense que c'est juste que tout d'un coup ces bâtiments-là sont intégrés dans ma mémoire, puis quand je passerai devant je sentirai une relation avec eux » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

3.2.3. Changement de fonction

Un autre phénomène observé au cours des activités ludiques dans l'espace urbain fut le changement de fonction¹¹⁵. Celui-ci se manifeste à deux moments : (a) quand le paramètre urbain, par exemple un lampadaire, change de fonction (dans ce cas, éclairer l'espace) pour soutenir la poursuite à l'objectif de l'activité et (b) quand l'espace urbain au complet change de fonction conséquemment au déroulement de l'activité.

Dans le premier cas, les paramètres urbains, éléments qui sont souvent négligés dans le quotidien (les rues, le mobilier urbain, la nature) acquièrent une importance majeure puisqu'un

¹¹⁵ Nous récupérons ce terme des auteurs Andrade (2015b, 2016) et Lemos (2011), tel que précisé dans notre cadre théorique à la rubrique 1.3.1. Bien qu'ils l'utilisent pour décrire le changement de fonction du lieu en général pour devenir un terrain de jeu, nous nous inspirons d'eux pour nous référer également au changement de fonction des objets contenus dans l'espace urbain, tels que les paramètres urbains.

banc, une statue, une poubelle peuvent avoir la fonction de cacher une géocache, ou encore le mur d'un bâtiment devient l'écran où nous assistons à l'histoire d'une féministe célèbre de Montréal.

D : « (...) c'est comme là je pense à cette place-là avec la statue, le mur de pierre, on regardait tous les petits boîtiers électriques, c'était comme, c'était comme si ces choses-là dans la vie de tous les jours sont invisibles, puis là tout d'un coup ils devenaient super importants dans l'espace de 15 minutes, je sais pas... » - Extrait de l'entrevue Geocaching.

39 :54 – 43 :48 - Les participants écoutent la projection d'Éva Circé-Côté, ils ont les yeux fixés vers le mur - parfois ils expriment des émotions (sourires, front sillonné, bouche ouverte, etc.) ou ils parlent du contenu de la projection. - Extrait de la transcription du parcours Montréal en Histoires.

Une dynamique similaire est observée si nous prenons en considération le lieu au complet. Nous avons observé un changement de fonction du lieu à deux occasions. La première, au cours de la visite Fantôme Montréal dans une perspective plus narrative, les endroits cités dans les récits devinrent des « personnages » à travers une appropriation imaginaire qui s'est accomplie dans l'esprit des participants :

J : « Et l'autre sensation (que j'ai eu pendant le parcours), les lieux, ils deviennent des personnages de l'histoire, ce n'est pas le lieu lui-même du point de vue physique, il continue là, mais la façon dont nous traitons et interprétons le lieu change, car le bâtiment, la place, la rue, c'est comme s'ils étaient aussi des personnages de l'histoire qu'il (le guide) comptait. » - Extrait de l'entrevue¹¹⁶ Fantômes Montréal.

En second lieu, dans le jeu *Geocaching*, alors que le groupe était concentré sur la quête de la géocache, le lieu devint manifestement un terrain de jeu. Il n'était plus un espace urbain ordinaire ou un espace de passage destiné à soutenir les activités « nécessaires » (Gehl, 2011). Il devint donc un espace favorisant les activités « optionnelles » et « sociales » (Gehl, 2011). Bien évidemment, le cercle magique (Huizinga, 1951) s'étendit sur tout le territoire couvert par les participants pendant la « chasse à la géocache ».

¹¹⁶ Traduit du portugais par l'auteure.

62:04 - 83:00 - Tous les participants s'approprient le secteur de la Rue Royer, touchant les paramètres urbains, cherchant la géocache avec le toucher et la vue. - Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

La perspective « terrain de jeu » a été également observée au cours de la visite Fantômes Montréal. Un des participants a comparé l'espace à un plateau de jeu :

J : « Oui, j'ai le même sentiment, j'ai eu deux sensations ce jour-là, c'est comme si les rues, les lieux, devenaient un grand plateau, un plateau de jeu, comme si c'était le jeu War, le jeu Destins ou Monopoly. C'est comme si nous bougions sur ce grand plateau, c'était le sentiment que j'avais. » - Extrait de l'entrevue¹¹⁷ Fantômes Montréal.

Dans le cadre des entrevues, nous avons demandé aux participants si, à leurs avis, l'espace urbain ordinaire devenait un terrain de jeu au cours de l'activité ludique. Six, parmi neuf participants, ont répondu oui. Curieusement, tous les participants de Montréal en Histoires ont répondu négativement à cette question. De ce fait, nous concluons que l'aspect « terrain de jeu » de l'espace urbain pendant une activité ludique devrait être analysé plus en profondeur pour une réponse plus concrète.

D : « Il devient un terrain de jeu... Ben... Oui... Pendant l'activité c'est sûr qu'il le devient, mais... en tout cas, je trouve encore que ça a besoin de figurer là, c'est pas, je sais pas, je pas trouvé que c'est un concept développé à 100% encore » - Extrait de l'entrevue Geocaching.

3.2.4. Occupation des espaces urbains

Tout au long des parcours, nous avons observé l'occupation des espaces urbains par les participants. Puisqu'elle a été constante, nous ne l'avons codé qu'une seule fois dans les transcriptions des parcours. Il est important de préciser que dans ce cas-ci, il ne s'agit pas d'une occupation quantitative, mais bien qualitative, puisque le plus important était l'activité de loisir qui se déroulaient pendant l'occupation et non le nombre de personnes ou temps passé dehors. Dans toutes les activités, nous étions constamment en mode d'occupation des espaces urbains. Ceci s'explique par le fait que nous étions un petit groupe de personnes qui marchaient, s'arrêtaient, se déplaçaient, demeuraient au même endroit pendant quelques minutes, donc nous

¹¹⁷ Traduit du portugais par l'auteure.

occupations des espaces de la ville. Ainsi, nous distinguons cette dynamique comme une nouvelle forme d'occupation de l'espace urbain.

L'occupation a cependant présenté quelques petites différences d'une activité à l'autre. Par exemple, dans les activités Fantômes Montréal et Montréal en Histoire, elle était plus passive puisque le participant se déplace d'un point à l'autre, puis s'arrête et demeure debout pour écouter le récit, le tableau ou la capsule. Au contraire, dans le jeu *Geocaching*, l'occupation était définitivement active puisque les gens exploraient l'espace de manière physique en bougeant, en s'accroupissant pour chercher plus bas, en franchissant les paramètres urbains, etc.

Nous avons demandé aux participants si, à leurs avis, l'activité à laquelle ils avaient participé pourrait être une bonne alternative pour favoriser l'occupation des espaces urbains. Le résultat a été unanime, tous les participants ont répondu par l'affirmative. Néanmoins, un participant parmi les neuf a répondu que l'activité ne promeut pas l'occupation des espaces urbains en général, mais de manière spécifique. Certains participants ont précisé les raisons pour lesquelles ils considéraient que l'activité est une bonne manière d'occuper les espaces urbains : la possibilité de réimaginer et redéfinir les espaces urbains, l'augmentation de l'intérêt et du trafic piétonnier, l'apprentissage des histoires de la ville (dans le cas de Fantômes Montréal et Montréal en Histoires), l'opportunité de faire une pause (dans le cas des projections), la découverte de lieux méconnus de la ville, etc.

J : « (...) mais en même temps je pense que plus il y a des offres d'activités pour promouvoir l'occupation du lieu, plus le lieu devient habité, même si c'est juste une circulation de gens, le lieu commence à avoir un sens (...) la forme d'occupation est différente, mais d'une certaine manière elle augmente le flux de personnes, le lieu devient un objet de curiosité, les gens ont plus d'envie d'y aller, d'y faire des activités, de s'y rencontrer. Je pense que pour ceux qui s'intéressent déjà au Vieux-Port ... Je pense que pour ceux qui ont déjà cette relation, ça continue, mais je ne sais pas, il y a peut-être des gens qui ne sont pas habitués à y aller et que tout à coup, par une activité comme celle-ci, le lieu peut devenir un endroit où la personne se sent plus à l'aise. » - Extrait de l'entrevue¹¹⁸ Fantômes Montréal.

¹¹⁸ Traduit du portugais par l'auteure.

G : « Moi j'ai trouvé ça intéressant de voir... en fait, ce que je trouve intéressant que si je suis en déplacement dans la trame urbaine, de voir des choses comme ça, comme des projections, des trucs qui me feraient arrêter et prendre une pause pour observer, au lieu de juste continuer mon chemin. » – Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

C : « Je pense que oui, mais en tout cas, par chance que ça dépend du goût de chacun, moi j'aime pas aller dans les lieux trop touristiques, donc... puis je pense aussi que ça dépend de la température, l'hiver... (...) je pense que l'été on peut passer beaucoup de temps dehors et aller dans les lieux moins connus justement, je pense que c'est une bonne application pour aller dans les lieux moins touristiques, quand on visite une ville. » – Extrait de l'entrevue Geocaching.

3.2.5. Nouveaux souvenirs

Différemment des autres phénomènes observés pendant les parcours, le thème des souvenirs est ressorti dans les questionnaires et les entrevues à la suite de la réalisation de l'activité. Lorsque nous les avons questionnés sur le sujet, tous les participants ont affirmé avoir de nouveaux souvenirs rattachés aux espaces urbains, et ce, grâce aux activités.

E : « Chaque fois qu'on passera par là on va se dire 'ah, c'est ici qu'on a joué ça...' (C et D secouent la tête positivement)» - Extrait de l'entrevue Geocaching.

D'autres manifestations de la création de nouveaux souvenirs se sont spontanément révélées au cours des entrevues, particulièrement dans les activités Fantôme Montréal et Montréal en Histoires. En effet, la majorité des extraits identifiés comme « nouveaux souvenirs » était associée à des expériences et des émotions. Il est donc logique de conclure que la création de nouveaux souvenirs est principalement provoquée par les émotions ressenties pendant l'activité.

F : « (...) ça donne une trace de rapport à cet endroit-là qui était 'hangout'... 'hangout' dans les rues du Vieux-Montréal (...) Puis, je pense effectivement que la prochaine fois que je vais aller dans cet endroit-là, je vais être marqué par le souvenir de notre soirée, mais c'est comme si ma soirée est encore plus... que oui c'est une excuse pour sortir. » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

F : « (...) c'est ça... l'émotion qui est restée, on a un rapport affectif à l'endroit maintenant. Et avant tu riais pas quand tu regardais à ce mur-là (rires) » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

F : « Je pense que ce qui est surtout remarquable, c'est le lien affectif qu'on développe, c'est comme si c'est la trace, la mémoire est plus forte si on a eu une affection... rire, être pris puisque c'est cette sensation-là que ça fait, qui est comme une ligne à pêche, comme si on est accroché au mur, mais dans le fond c'est plus, ça répète sur la sensation qu'on a eue quand on était debout ici, devant cet endroit-là. » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

C : « (...) c'est encore les souvenirs, tu sais, c'est... je pense qu'une ville se fait de pleine de souvenirs, de la fois où j'ai pique-niqué dans ce parc-là, à la fois où j'ai fait du vélo là, c'est... donc là, j'ai un souvenir de plus sur le Vieux-Port, un souvenir des lieux où j'avais pas été, donc je pense que c'est ça qui a changé... » - Extrait de l'entrevue Geocaching

3.2.6. Encouragement de nouveaux comportements

Un autre phénomène identifié suivant la participation à l'activité ludique fut l'encouragement de nouveaux comportements. Nous rappelons au lecteur que cette recherche a seulement observé les activités à court terme et à l'occasion de la première participation des volontaires aux activités ludiques. Il est donc pertinent de préciser que nous avons considéré, selon leurs déclarations, que les participants étaient prédisposés à faire les choses différemment, à adopter de nouvelles habitudes dans l'espace urbain et une nouvelle vision de la ville. Ceci étant dit, nous ne sommes pas en mesure de vérifier s'il s'agit d'attitudes fréquentes ou d'un changement d'habitudes. Pour ce faire, une autre étude devrait être menée afin d'observer les habitudes des participants sur le long terme.

Nous avons identifié comme facteur d'encouragement de nouveaux comportements des situations telles que : l'envie de retourner sur le lieu ou de refaire l'activité, l'apparition de nouveaux questionnements, l'envie de partager les nouvelles connaissances, l'adoption d'une nouvelle posture dans la ville, etc.

J : « (...) C'était donc une expérience très intéressante pour moi, je suis retournée au Vieux-Port après et à cette occasion-là, je regardais les endroits, pas seulement à cause des histoires qu'il a racontées, mais j'étais curieuse de connaître les histoires d'autres endroits, je me demandais quelles étaient les histoires de ces lieux-là... » - Extrait de l'entrevue¹¹⁹ Fantômes Montréal.

¹¹⁹ Traduit du portugais par l'auteure.

H : « Je pense que oui. Par exemple, la prochaine fois que ma famille ou mes amis viendront me rendre visite ici et que nous irons dans le Vieux-Montréal, je leur raconterai les histoires que j'ai entendues, donc ... Je sens que j'ai plus de connaissance sur la ville, donc je vais raconter les histoires que j'ai entendues. » - Extrait de l'entrevue¹²⁰ Fantômes Montréal.

F : « Ça a changé mon rapport, en plus que c'est possible de faire ça dans la ville, d'aller vivre des choses avec des amis, puis d'avoir des discussions, mais je pense que j'aurais pu vivre ça dans n'importe quel quartier, ça aurait été une autre histoire, ça aurait été l'histoire de cette maison-ci, l'histoire... mais je pense que l'expérience que j'ai le plus appréciée c'est ça, d'avoir une nouvelle posture dans la ville, puis c'est amical, disons... » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

D'autres évidences de l'encouragement de nouveaux comportements, après une activité ludique s'étant déroulée dans l'espace urbain, sont ressorties des réponses fournies dans les questionnaires. Dans le premier, personne n'a mentionné les activités ludiques comme étant des activités qu'ils ont l'habitude de faire à l'extérieur. Les réponses alternaient entre les festivals, les promenades, les pique-niques, les croisières, les musées, les bars et les restaurants, etc. Pourtant, dans le deuxième questionnaire, soit après l'activité, huit parmi les dix répondants ont affirmé vouloir refaire l'activité ou faire une activité similaire. Ceci indique l'apparition possible d'un nouveau comportement, celui de participer aux activités ludiques dans l'espace urbain. En second lieu, six répondants parmi les dix ont exprimé l'envie de retourner dans le Vieux-Montréal après l'expérience pour faire d'autres types d'activités. De ce fait, nous concluons que la pratique d'une activité ludique dans l'espace urbain peut également renforcer les habitudes qu'ils avaient déjà avant cette expérience.

Fantôme Montréal a démontré une fréquence de codes d'encouragement de nouveaux comportements largement supérieure en comparaison avec les autres activités, ce qui pourrait indiquer une corrélation avec la narration. Par exemple, avoir envie de retourner à un endroit spécifique qui fut mentionné dans un récit pourrait signifier que la narration a suscité la curiosité chez le participant. D'autre part, dans le jeu *Geocaching*, la fréquence de ce processus a été minimale puisqu'elle était associée à la répétition de l'activité, mais dans une autre ville que la

¹²⁰ Traduit du portugais par l'auteure.

sienne. Alors, pour confirmer cette hypothèse, il serait nécessaire de conduire d'autres études plus ciblées.

C : « Moi peut-être, je pense que ça dépend de la situation, si... j'étais amenée à être dans une ville inconnue, dans une ville que je visite et où je suis seule surement que ça serait une manière pour moi de, comme je disais tout à l'heure, de découvrir la ville autrement, mais... dans ma propre ville, ça c'est pas la première chose que je ferai. » - Extrait de l'entrevue Geocaching.

3.2.7. Découverte de la ville

Nous avons examiné ce processus de découverte sous des perspectives non seulement spatiale, à travers les espaces urbains, l'architecture et les bâtiments, mais surtout sous une perspective culturelle, à travers les histoires, les personnages et les légendes. Nous avons détecté que la découverte de la ville s'accomplit en même temps que l'appropriation imaginaire et l'acquisition connaissances. Dans les deux cas, il s'agit d'un processus mental. Presque toutes les récurrences présentes dans cette sous-catégorie sont également codées en tant qu'appropriation imaginaire et acquisition de connaissances.

Ainsi, nous concluons qu'un processus nourrit l'autre. La différence entre eux se trouve au moment de l'appropriation, des informations connues ou inconnues sont traitées dans nos esprits selon notre vision et notre interprétation. La découverte quant à elle est le moment où nous prenons conscience que nous n'avions pas de connaissance sur ce fait, cette histoire ou cet endroit ou que nous ne l'avions jamais envisagé sous cette perspective avant l'appropriation de nouvelles informations. Ainsi, les codes de la découverte de la ville pendant le parcours ont été attribués à la suite du deuxième questionnaire et de l'entrevue, puisque ce fut à cette occasion que les participants nous ont affirmé avoir découvert différentes choses à des moments en particulier.

Dans le cas de Fantôme Montréal, les participants ont déclaré qu'ils n'avaient aucune connaissance au sujet des histoires et légendes racontées. Donc, au cours du parcours, nous avons identifié le processus de découverte de la ville dans les situations suivantes : (a) alors que le guide racontait des histoires inconnues des participants; (b) quand les participants déplaçaient leur regard vers ce qui était pointé par le guide soit un espace, un bâtiment ou un objet et (c) quand le guide posait des questions ou répondait à celle des participants. Lorsque nous avons

demandé aux participants ce qu'ils ont le plus apprécié lors de cette expérience, deux des réponses ont mis l'accent sur le processus de découverte :

H : « Visiter des endroits avec des histoires mystérieuses. » – Réponse recueillie lors du deuxième questionnaire.

J : « L'opportunité de connaître des places et des histoires que j'ai jamais imaginé qu'il y avait ici. » – Réponse recueillie lors du deuxième questionnaire.

Durant le parcours de Montréal en Histoires, nous avons observé le processus de découverte de la ville principalement durant la présentation de certains tableaux / capsules. Toutefois, nous avons constaté des situations particulières, spécialement lors du deuxième parcours, où les participants commentaient fréquemment le contenu, parfois soulignant la découverte ou le changement de perspective sur le sujet présenté.

12 :40 – Ils discutent sur les personnages du monument, sur le contenu qu'on vient de leur présenter et sur les connaissances qu'ils auraient voulu apprendre (il n'y en avait pas sur l'application). Ils se rapprochent du monument pour aller le voir en détail. – Extrait de la transcription du parcours Montréal en Histoires.

13 :30 – 15 :10 - Ils regardent en détail le monument, ils examinent chaque coin en lisant les informations écrites sur celui-ci et ils échangent sur leurs découvertes. – Extrait de la transcription du parcours Montréal en Histoires.

G : « Je suis d'accord, moi aussi (que l'expérience les avait marqués émotionnellement). C'est les moments principaux que j'ai trouvé, ben lui qui est particulièrement touchant... que les autres l'Ouimetoscope m'a fait rire, j'ai aussi beaucoup ri avec celui sur le soldat qui venait à Montréal pour un peu d'olé olé, de venir dans les maisons closes et sortir, tout ça, ça j'ai ri, c'était amusant de revoir ça ou de découvrir ça de leur point de vue de cette période-là. » – Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

À nouveau, la découverte a été constatée dans le questionnaire en tant qu'un des éléments le plus appréciés de l'expérience dans son ensemble :

G : « Les portraits de vraies personnes (Eva ??? féministe, Babylone du Nord, Ouimetoscope, Enfants juifs). Je trouvais qu'on apprenait l'histoire à travers ceux qui l'avaient vécue. » – Réponse recueillie lors du deuxième questionnaire.

Dans le jeu *Geocaching*, la découverte fut peu fréquente. Au cours du parcours, il n'y a eu que deux moments associés à l'appropriation imaginaire et à l'acquisition de connaissances. Malgré tout, un des participants a indiqué avoir apprécié le fait d'avoir eu l'occasion de connaître l'espace urbain plus en profondeur :

C : « Ça permet de connaître plus en profondeur certains endroits de la ville. Même si je vis à Montréal depuis toujours, je n'ai jamais regardé en détail certains endroits du Vieux-Port. » – Réponse recueillie lors du deuxième questionnaire.

Dans les questionnaires, nous avons demandé aux participants si les activités leur avaient fait découvrir de nouvelles histoires, de nouveaux récits ou des personnages inconnus. Les trois participants de Fantôme Montréal ont dit oui, ils ont répondu que toutes les histoires racontées étaient nouvelles pour eux. Trois participants de Montréal en Histoires ont répondu oui, donnant quelques exemples, puis un a répondu que l'activité lui avait permis de revoir certains aspects historiques. Finalement, les trois participants de *Geocaching* ont répondu non lors du questionnaire. Même si ces derniers furent unanimes à répondre par la négative dans le questionnaire, lors de l'entrevue, E a répondu différemment :

E : « Je me souviens aussi du truc du cinéma, de quelque chose qui était important là-bas, mais moi, je connaissais pas... donc j'étais comme ok, mais il y a un cinéma ici? Quelque chose des arts et voilà, donc c'est une autre chose que j'apprends, je savais pas encore. » - Extrait de l'entrevue Geocaching.

Puisque la récurrence était définitivement plus fréquente pour le code de découverte de la ville lors des deux activités présentant la narration intégrée dans sa mécanique, nous concluons à nouveau qu'elle est un facteur important pour favorisant le déclenchement des processus observés lors d'une activité ludique dans la ville. De plus, la découverte de la ville est soulignée comme un résultat très apprécié de la part des participants.

3.2.8. Exploration de la ville

Nous comprenons l'exploration comme étant une façon d'acquérir des connaissances et d'expérimenter la ville autrement, précisément de manière spatiale et physique. Contrairement à la découverte de la ville, l'exploration est plutôt associée à l'appropriation physique.

Cependant cette relation n'est pas obligatoire. L'exploration de la ville est souvent une action physique, mais elle peut aussi être accomplie par le regard.

Inversement à la découverte de la ville, son exploration fut beaucoup plus prononcée dans le jeu *Geocaching*, comparativement aux deux autres activités où elle fut presque inexistante. Dans les activités Fantômes Montréal et Montréal en Histoires, l'exploration a toujours été de pair avec la découverte de la ville chaque fois où cette dernière était associée à un espace physique. Par exemple, lorsque nous avons demandé aux participants s'ils avaient découvert de nouveaux lieux au cours des activités ludiques :

I : « Oui. L'Auberge St-Gabriel. » - Réponse recueillie lors du deuxième questionnaire.

J : « Oui, les alentours du Vieux-Port. » - Réponse recueillie lors du deuxième questionnaire.

B : « Oui, celui au coin de la Commune et St-Laurent. » - Réponse recueillie lors du deuxième questionnaire.

Dans ces cas, le côté découverte est beaucoup plus marqué que celui de l'exploration de la ville. Cependant, nous le considérons aussi comme étant une forme d'exploration de la ville, car lorsque nous nous mettons face à un nouvel espace, lieu ou bâtiment, notre premier réflexe est de les explorer avec notre regard en cherchant les détails. Ceci nous permet de bien nous approprier les aspects physiques de ce qui nous est présenté pour ensuite, si cela nous intéresse, aller chercher des informations les concernant.

Dans le jeu *Geocaching*, l'exploration de la ville a plutôt été identifiée sous la forme d'interactions physiques. C'est pourquoi elle est l'activité la plus active, puisqu'elle permet aux participants d'explorer de manière plus concrète les espaces urbains. Les deux autres activités étant beaucoup plus strictes à cet égard puisqu'elles n'encouragent pas le toucher. En effet, c'est à travers le toucher que l'exploration de la ville s'accomplit de manière concrète.

40:43 - D monte une petite marche pour se rapprocher de la statue, il la regarde en détail – Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

95:50 - C et moi nous nous inclinons sur la structure métallique, nous la touchons en cherchant la géocache – Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

96:35 - C s'incline et touche le dessus de la structure - elle trouve un petit objet (la géocache) – Extrait de la transcription du parcours Geocaching.

C : « Oui, à chaque lieu on grimpait, comme on avait aucune idée, on explorait toutes les choses possibles. » – Extrait de la transcription de l’entrevue Geocaching.

C : « (...) mais l’activité a fait en sorte que je connais plus en détail ces lieux. » – Extrait de la transcription de l’entrevue Geocaching.

D : « Je m’étais jamais retrouvé à regarder une statue d’aussi proche (tous rient). (...) Oui, c’est ça... Moi je trouve que c’est comme si on est devenu plus observateur de... c’est comme là je pense à cette place-là avec la statue, le mur de pierre, on regardait tous les petits boîtiers électriques, c’était comme, c’était comme si ces choses-là dans la vie de tous les jours sont invisibles, puis là tout d’un coup ils devenaient super importants à l’espace de 15 minutes, je sais pas » - Extrait de l’entrevue Geocaching.

Lors de l’entrevue, un des participants a souligné l’aspect inédit de ce processus d’exploration de la ville. Il a également mentionné être devenu plus observateur durant la recherche de la géocache. À cet égard, favoriser une connaissance approfondie des endroits déjà connus ou encore, encourager l’adoption d’une posture plus observatrice peut être associée à la valorisation et au changement de perception des espaces urbains.

Nous avons vu que la mécanique du jeu *Geocaching* permet aux participants d’expérimenter les espaces différemment, par les textures, la température, la forme, les contours, les consistances des paramètres urbains et de la nature. Ces expérimentations sont assez fréquentes chez les enfants, il est cependant très difficile de voir un adulte présenter ces comportements dans l’espace urbain sans avoir un stimulus externe, dans ce cas-ci un jeu. Nous considérons que ce processus d’exploration tactile, encouragé par le jeu *Geocaching*, invite les joueurs à expérimenter la ville à travers différents sens au-delà de la vue, dans une nouvelle perspective des espaces urbains, voire de la ville. Toutes ces réflexions ont soulevé de nouvelles questions : pourquoi ne pas expérimenter la ville à travers les autres sens ? Quels seraient les résultats d’une activité ludique dans l’espace urbain qui ferait appel à tous les sens?

3.2.9. Changement de perception

Ce processus herméneutique s’est manifesté après les parcours, lors du deuxième questionnaire et de l’entrevue. De nouveau, nous rappelons au lecteur que cette étude a examiné les activités pour une première fois, il s’agit donc d’une étude à court terme qui propose de

nouvelles pistes de recherches pour le futur. Il est d'ailleurs fort probable qu'une étude ciblée sur le long terme parvienne à des résultats plus concluants sur le changement des perceptions à travers une participation régulière à des activités ludiques dans l'espace urbain. Ce que nous avons observé n'est qu'une tendance au changement de perception après la participation à un seul parcours.

Les deux activités qui ont déclenché ce processus sont celles qui avaient la narration intégrée dans leur mécanique. Malgré tout, Fantômes Montréal a présenté un taux de fréquence considérablement plus élevé par rapport à Montréal en Histoires. Puisque Fantôme Montréal est l'activité la plus soutenue par la narration, nous concluons qu'elle favorise le changement de perception. De plus, Fantôme Montréal est une activité qui mélange fiction et réalité, faisant appel à l'imaginaire des gens et à la mémoire collective de la ville. De ce fait, il est probable que la fiction et l'imaginaire jouent un rôle dans le changement de perception chez les participants. Pour le confirmer, des études ciblées seraient nécessaires.

D'emblée, les participants ont eu de la difficulté à reconnaître leur changement de perception. Nous leur avons demandé dans le questionnaire si l'expérience vécue lors du parcours avait changé leur vision de la ville et seulement deux personnes ont répondu par l'affirmative alors que les autres réponses ont été négatives ou imprécises. Ce fut lors des entrevues que nous avons eu l'occasion de comprendre ce processus par les subtilités des réponses. Il est important de préciser que lorsqu'il y avait un changement de perception, il était positif et se traduisait généralement par une valorisation de l'espace. D'ailleurs, dans la majorité des cas identifiés, les participants mentionnaient également un changement de relation avec l'endroit, souvent associé aux sentiments ressentis lors des parcours.

I : « Dans mon cas, j'ai grandi ici, donc j'ai déjà vu ces endroits plusieurs fois, mais je ne leur ai jamais fait attention. Désormais oui, quand j'y vais, bien sûr je vais me souvenir de ces histoires aussi ... comme ... ce sont des endroits que je connais déjà, mais désormais je les vois avec d'autres yeux. » - Extrait de l'entrevue¹²¹ Fantômes Montréal.

J : « (...) désormais, l'endroit a un sens complètement différent pour moi, de ce que j'avais auparavant. Avant ça, c'était un bel endroit, encore préservé de la ville (...) ce qui attirait mon

¹²¹ Traduit du portugais par l'auteure.

attention c'était l'architecture, je trouve ça très cool à Montréal, car il y a une préservation de l'architecture, même si l'intérieur est rénové. Mais désormais ce n'est plus seulement l'architecture, maintenant ce qui me frappe, ce que c'est un lieu plein d'histoires, puis ça a changé complètement ma relation avec le lieu. - Extrait de l'entrevue¹²² Fantômes Montréal.

F : « Moi, je pense qu'il y a comme quelque chose ici par le fait que, c'est ça, on chillait, on se déplaçait, ben... on restait là... puis, en face de l'Oratoire, de l'Église... j'étais comme 'oui, on a vraiment beaucoup d'activité ici'. Oui, ça change mon rapport à l'espace, parce que ça me fait totalement ralentir, d'habitude je me déplace, faque le fait d'aller ensemble à quatre, même s'il faisait super froid, à être dans les rues, j'ai trouvé ça agréable. » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

A : « Moi aussi, ça a changé un peu ma relation avec le Vieux-Montréal, je suis retournée dans le Vieux-Montréal quelque temps après, puis les endroits où il y a eu les tableaux intéressants, je sais pas ça m'a vraiment marqué (...) mais vraiment ces endroits ils m'ont marqué, il y a vraiment une relation qui se passe, un peu comme G avait dit tantôt là, je le vis. » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

Bref, comme le démontre le témoignage suivant, il peut y avoir une relation de cause à effet entre le changement de perception et la valorisation de l'espace urbain, voire de la ville :

I : « (...) J'ai toujours pensé: "Oh, ville nord-américaine, il n'y a pas autant d'histoire que les villes européennes, les villes du Moyen-Orient". Mais même si ce n'est pas une ville si ancienne, il y a beaucoup d'histoires, tu sais... » - Extrait de l'entrevue¹²³ Fantômes Montréal.

3.2.10. Valorisation des espaces urbains / patrimoine

Tout d'abord nous précisons qu'en matière de valorisation, nous avons considéré les aspects concrets de l'aménagement, de l'architecture, du patrimoine matériel en général, mais aussi du patrimoine historique et culturel, donc des objets plus abstraits. Durant les parcours Fantôme Montréal et Montréal en Histoires, nous avons repéré la valorisation chez les participants alors qu'ils étaient concentrés sur les récits, les capsules ou les tableaux. En effet, cette concentration démontre l'intérêt qu'ils ont eu à acquérir les connaissances concernant le

¹²² Traduit du portugais par l'auteure.

¹²³ Traduit du portugais par l'auteure.

patrimoine culturel et historique de la ville. Ensuite, ils examinaient du regard les espaces ou les bâtiments mentionnés dans les récits, les capsules ou les tableaux, car le contenu attirait leur attention sur les constructions et leurs histoires. Cet intérêt fut également observable quand ils discutaient ou quand ils étaient attentifs au contenu.

11 :56 – F dit ‘J’ai envie d’aller le voir’ (le monument) et G répond ‘Oui, j’aurais voulu pouvoir ‘zoomer’.

12 :40 – Ils discutent sur les personnages du monument, sur le contenu qu’ils venaient de voir et sur les connaissances qu’ils auraient voulu apprendre (il n’y en avait pas sur l’application), ils se rapprochent du monument pour aller le voir en détail – Extraits de la transcription du parcours Montréal en Histoires.

À nouveau, les deux activités narratives ont manifesté un taux considérablement plus élevé de valorisation des espaces urbains / patrimoine. Malgré cette différence, le jeu *Geocaching* en a également présenté. Ainsi, nous comprenons que la découverte de nouvelles facettes de la ville et l’exploration de lieux inconnus permettent d’arriver au processus de valorisation des espaces urbains. Dans ce sens, celle-ci peut être considéré comme une conséquence de la découverte et de l’exploration de la ville. Nous déduisons donc qu’il y a une relation intrinsèque parmi ces trois processus.

G : « (...) j’ai l’impression qu’on observait plus autour de nous et tout d’un coup, on parlait aussi de ce qu’on voyait, tu sais, par exemple, un restaurant ou un bar, des trucs qui nous aurait passés (...) » - Extrait de l’entrevue Montréal en Histoires.

Fréquemment, le changement de perception s’est manifesté soit en même temps, juste avant ou juste après la valorisation des espaces urbains :

A : « Moi, je n’ai pas encouragé, mais je pense que ça rend plus heureux, je pense qu’il y a quand même une prise de conscience là... je pense que c’est vraiment intéressant de voir ça d’une voir ça d’une voir ça d’une autre façon. » - Extrait de l’entrevue Montréal en Histoires.

Ou encore, simultanément aux émotions et à la manifestation de l’intérêt des participants :

F : « (...) c'est ça... l'émotion qui est restée, on a un rapport affectif à l'endroit maintenant. Et avant tu riais pas quand tu regardais à ce mur-là (rires) » - Extrait de l'entrevue Montréal en Histoires.

H : « C'est intéressant d'en connaître plus sur la ville où nous sommes, par exemple, moi aussi, je ne savais rien de tout cela, de ce qui s'est passé aux endroits où je suis souvent allé. J'habitais dans le Vieux-Montréal et je ne savais rien de ce qui s'est passé là-bas, donc je trouve ça super intéressant! » - Extrait de l'entrevue Fantômes Montréal¹²⁴.

H : « (...) à mon avis, le Vieux-Montréal devient un lieu encore plus intéressant (après cette expérience). » - Extrait de l'entrevue Fantômes Montréal¹²⁵.

J : « Je trouve que c'est une idée merveilleuse pour bâtir d'autres idées de villes, des idées où on sent une appartenance à la ville, tu sais... qu'on ne voit pas la ville comme quelque chose froid et lointain, mais comme une partie de nous. » - Extrait de l'entrevue Fantômes Montréal¹²⁶.

Bref, la valorisation des espaces urbains et du patrimoine s'est rarement manifestée de manière isolée, ce qui implique différentes relations entre les différents phénomènes. Pour mieux comprendre ces relations, il faudrait une observation plus longue et ciblée.

¹²⁴ Traduit du portugais par l'auteure.

¹²⁵ Traduit du portugais par l'auteure.

¹²⁶ Traduit du portugais par l'auteure.

Chapitre 4 : Discussion

Dans ce chapitre, nous discuterons des résultats de cette recherche à la lumière de notre cadre théorique. Nous aborderons les dynamiques observées dans l'espace urbain, les différences et similarités entre les activités analysées, le rôle de la narration dans ces expériences et les impacts des activités ludiques dans la ville et sur les participants. Nous concluons ce chapitre en établissant les limites méthodologiques de notre recherche.

4.1. Les dynamiques spatiales favorisées par les activités ludiques

Comme nous avons vu quelques lignes plus haut, nos résultats ont identifié diverses relations spatiales favorisées au cours des activités ludiques dans l'espace urbain.

En commençant par l'utilisation des espaces publics établie par Tonkiss (2005), nous avons remarqué lors des activités ludiques dans la ville que le « square » prend les caractéristiques du « café », brouillant la ligne qui les sépare. Au cours des activités, nous avons observé l'engagement social, à savoir les échanges souvent associés au « café », qui avait lieu dans le « square ». Dans le premier chapitre, nous avons mentionné que les activités ludiques pouvaient utiliser les trois types d'espaces, cependant après l'analyse des résultats, nous constatons que ce qui se passe dans l'espace en question lors de l'activité, c'est la combinaison des dynamiques du « café » et du « square ». Celui-ci continue à être un lieu associé à la production du sentiment d'identité et d'appartenance à la ville, comme nous avons vu pour Fantômes Montréal et Montréal en Histoires, cependant, dans les trois activités, la dynamique sociale fut ajoutée entre les participants, comme cela survient généralement dans le « café ».

D'ailleurs, notre proposition¹²⁷ affirmant que les activités ludiques seraient des activités « optionnelles » et « sociales » selon la typologie de Gehl (2011) a été confirmée par nos résultats. De la même manière, nous considérons que l'activité ludique fut la raison pour aller à l'extérieur, c'est-à-dire la motivation de conduire les gens vers les espaces urbains et de les faire interagir entre eux.

¹²⁷ Retrouvée dans la rubrique 1.1.1.2.

4.1.1. La constitution de l'espace

En ce qui concerne la constitution de l'espace durant les activités ludiques, nous soulignons les dimensions perçues et vécues de l'espace social d'Henri Lefebvre (2000). Dans l'espace perçu, les participants donnent un sens au lieu par la perception de la pratique spatiale qui se déroule. De cette manière, les participants perçoivent l'espace urbain en tant que « terrain de jeu » grâce à la pratique d'une activité ludique qui se déroule dans cet espace.

Ensuite, dans l'espace vécu, les participants se l'approprient et le modifient à travers leur imaginaire, fait qui a été remarqué notamment à partir des récits des activités Fantômes Montréal et des tableaux de Montréal en Histoires. L'imaginaire façonné par les récits s'ajoute à l'espace conçu du Vieux-Montréal pour composer un nouvel espace ludique à partir d'une pratique sociale, celle de l'activité ludique dans l'espace urbain.

À cet égard, nous considérons élargir la définition d'espace ludique de De Souza e Silva et Hjorth (2009), compris par les auteures en tant qu'une sous-catégorie de l'espace perçu d'Henri Lefebvre. À notre avis, l'espace ludique concerne également l'espace vécu à partir duquel les participants ont réinterprété les espaces visités dans les activités ludiques comprenant la narration. Ainsi, d'après nos résultats, nous sommes en mesure d'affirmer que les espaces ludiques sont des espaces urbains où s'accomplissent des interactions sociales et une réinterprétation des lieux durant l'activité, combinant de cette façon les trois dimensions de l'espace social d'Henri Lefebvre : perçue, conçue et vécu.

Malheureusement, nous ne sommes pas en mesure de faire une corrélation entre l'espace social et l'espace virtuel puisqu'il était absent des trois activités analysées. Ces dernières n'avaient ni un environnement virtuel simulant le milieu physique, ni un espace dédié à la communication en ligne. *Geocaching* était la seule activité à présenter de légères traces de réseau social. Toutefois, nous n'avons pas utilisé cette fonctionnalité, car nous avons joué tous ensemble dans le même espace urbain avec un seul profil d'utilisateur. De la même manière, l'espace hybride, combinant l'espace virtuel à l'espace physique, n'a pas été exploré dans cette étude. Pour cette raison, nous recommanderons dans la conclusion une nouvelle recherche analysant des activités comportant un espace hybride afin d'avoir l'occasion d'arriver à des conclusions sur ce sujet.

En revanche, l'espace augmenté a pu être vérifié lors d'une des activités, ce qui pourrait être un échantillon soutenant le remplacement du paradigme de l'espace virtuel pour celui de l'espace augmenté (Manovich, 2006). Ce dernier s'est manifesté dans Montréal en Histoires lors des capsules informatives de réalité augmentée. Ces capsules ajoutaient un contenu historique multimédia aux espaces urbains à travers l'écran une fois dirigé vers le lieu d'intérêt pour que l'Ipad puisse présenter d'anciennes images du lieu en question. Bien que très informatifs, les participants n'ont pas apprécié ni la tenue du Ipad pendant la présentation du contenu, ni sa fonctionnalité. Bien que Montréal en Histoires propose de rares expériences virtuelles, elles n'ont pas été expérimentées comme il se doit, car nous n'avions pas les casques de réalité virtuelle qui auraient beaucoup amélioré l'expérience. Une autre raison pour laquelle nous soutenons le remplacement du paradigme de l'espace virtuel pour celui de l'espace augmenté est que ce dernier nous semble beaucoup plus adapté à l'espace urbain, et ce, pour deux principales raisons. La première étant le succès de *Pokémon Go*, un jeu utilisant la réalité augmentée et la deuxième, pour la vulnérabilité de ceux qui utilisent un casque de réalité virtuelle dans l'espace urbain, équipement qui n'est pas nécessaire dans le cas de la réalité augmentée.

4.1.2. L'appropriation des espaces urbains dans les activités ludiques autour de la ville

Comme nous l'avons déjà mentionné, deux types d'appropriations des espaces urbains ont été perçus. Bien que les définitions de Segaud (2009) et de Chombart De Lauwe (1979) sont plus amples et regroupent les aspects physiques, cognitifs et affectifs dans leurs concepts d'appropriation, nous considérons que dans les cas des activités analysées, elle s'accomplit séparément.

L'appropriation physique, observée surtout dans *Geocaching*, est celle liée au mouvement et à la pratique dans l'espace urbain, c'est-à-dire de se sentir suffisamment à l'aise pour se déplacer, toucher et utiliser les espaces et les paramètres urbains. En revanche, l'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances sont associées aux processus cognitifs d'apprendre, de découvrir et d'imaginer les espaces urbains selon les interprétations et les histoires de chacun.

Nos deux propositions¹²⁸ se sont donc confirmées et se sont élargies par les résultats que nous avons obtenus. Premièrement, nous avons pu attester que l'appropriation physique s'accomplit à travers le jeu et déclenche le changement de fonction au moment où l'espace urbain devient un terrain de jeu (Andrade, 2015b, 2016; Lemos, 2011), à savoir un espace ludique offrant du divertissement et du plaisir, comme nous avons conceptualisé ci-dessus. Cette reterritorialisation de l'espace urbain en espace ludique, soutenue par les auteurs Andrade (2015b, 2016), De Souza e Silva et Hjorth (2009) et Lemos (2011), a également été observée dans nos cas. Le changement de fonction a également eu lieu aux moments où les participants interprétaient les paramètres urbains comme étant des localisations servant à cacher les géocaches. Dans le cas de *Geocaching* nous concluons que l'appropriation physique de l'espace urbain est précisément la raison pour laquelle le cercle magique (Huizinga, 1951) est élargi spatialement. Ce dernier correspond donc à tout le territoire où les participants se sont arrêtés pour chercher la géocache. Dans la mesure où nous avons observé le déroulement du jeu dans un moment précis avec les participants, préalablement choisi afin de bien respecter les considérations éthiques de la recherche, nous ne sommes pas en mesure de prendre position sur l'expansion temporelle et sociale du cercle magique. Quoi qu'il en soit, nous sommes d'accord qu'il s'agit d'un type de jeu qui brouille les frontières entre le jeu et le réel puisque l'activité fictive est accomplie dans les espaces physiques, utilisant des paramètres urbains de la ville (Montola, Stenros et Waern, 2012).

Par ailleurs, nous n'avons pas pris en considération au début de cette recherche les points suivants : (a) les activités ludiques peuvent aussi déclencher un changement de fonction suite de la reterritorialisation de l'espace et (b) que ce changement s'accomplirait également par l'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances. En effet, nous avons vérifié dans nos résultats que Fantômes Montréal et Montréal en Histoires ont présenté aussi ce changement de fonction. Ensuite, nous avons identifié que ce changement était associé à la narration dans les deux cas, contrairement à ce que nous avons imaginé auparavant. Dans le premier, l'appropriation imaginaire issue des récits racontés par le guide a transformé les espaces et les paramètres urbains en personnages de l'histoire. Dans le deuxième cas, le changement de

¹²⁸ Exposées dans la rubrique 1.6.

fonction était purement pratique et n'a pas été perçue par les participants. À cette occasion, les murs du Vieux-Montréal ont changé de fonction pour servir de support à la narration, c'est-à-dire qu'ils sont devenus des écrans présentant l'histoire.

Ainsi, nous sommes en mesure d'ajouter les activités ludiques ayant la narration liée aux histoires de la ville aux propos de Andrade, (2015b, 2016) et de Lemos (2011) qui considéraient le changement de fonction seulement pour les cas des jeux urbains. Bien entendu, cette étude n'a évalué que deux activités en particulier. Il serait donc pertinent de valider ce raisonnement par une nouvelle recherche comprenant plusieurs activités ayant des caractéristiques similaires.

Notre deuxième proposition portait sur l'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances sur la ville en soutenant que cela favoriserait la valorisation des espaces urbains et le changement de perception. Effectivement, l'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances ont été associées à d'autres phénomènes, spécialement la valorisation des espaces urbains et du patrimoine, le changement de perception, la découverte de la ville et la création de nouveaux souvenirs. Ce type d'appropriation fonctionne donc comme un élément favorisant les autres processus mentionnés ci-dessus.

Par ailleurs, le parallèle développé par De Souza e Silva et Hjorth (2009) entre l'appropriation par les jeux urbains et celle accomplie par les pratiques de la dérive s'appliquerait également dans notre cas. Selon les auteures, les deux pratiques encouragent l'exploration et la (re)découverte de la ville sous une nouvelle perspective, ce que nous avons également vérifié dans les cas de Fantômes Montréal et de Montréal en Histoires, les deux activités comportant une narration sur la ville. Ces deux dernières, de la même façon que *Geocaching*, ont invité les participants à se rendre sur des lieux ou des zones rarement fréquentées par ces derniers, par exemple les petites ruelles du Vieux-Montréal qui étaient inconnues des participants. Conséquemment, nous déduisons donc que les deux activités narratives ont aussi incité les participants à explorer autrement la ville dont ils sont habitants, autant que les jeux urbains (de Souza e Silva et Sutko, 2008).

De façon similaire, Montréal en Histoires aussi bien que *Geocaching*, ont eu un impact sur la perception des espaces physiques sur les deux approches proposées par les auteurs de Souza e Silva et Sutko (2008), par le changement de la façon de se déplacer et d'interagir dans

l'espace urbain. Lors de Montréal en Histoires et de *Geocaching*, nous nous déplaçons dans l'espace en suivant une carte fournie par l'application et nous interagissons de manière à collaborer ensemble pour parvenir au but de l'activité. En second lieu, en combinant les espaces quotidiens et ludiques, publics et privés tels que la banque et le théâtre en Montréal en Histoires ainsi que de la vitrine et la Place de la Dauversière dans le cas de *Geocaching*.

Le concept re-enchantement fondé sur l'appropriation ludique des espaces urbains (Fragoso et Reis, 2016) observé dans le jeu *Ingress*, a été également remarqué dans les deux activités narratives, Fantômes Montréal et Montréal en Histoires. Fragoso et Reis (2016) soutient que la narration était un des facteurs déterminants à l'immersion des participants dans le cas du jeu *Ingress*, puisque le re-enchantement est basé sur une relecture des espaces ludiques par le biais de fables, d'aspects fictifs et fantastiques. Ainsi, il ne peut s'accomplir dans un jeu ne comprenant aucun élément narratif comme c'est le cas pour *Geocaching*. En revanche, ce concept est prédominant dans l'activité Fantômes Montréal. Même si Montréal en Histoires est une activité basée sur des informations plus factuelles, les tableaux racontent des histoires réelles selon un scénario fictif et idéalisé, ce qui permet aussi, à moindre échelle, le re-enchantement des espaces urbains. Le re-enchantement fait donc partie du processus herméneutique de changement de perception qui sera abordé dans les prochaines lignes.

Les activités ludiques moins structurées, comme c'était le cas pour Fantômes Montréal et Montréal en Histoires, pourraient également être adaptées à des fins sérieuses, selon ce qui a été soutenu par Fragoso et Ligabue (2014) dans le cas des jeux urbains. Nous avons vu dans les résultats que les trois activités analysées ont déclenchés des phénomènes pendant et après leur déroulement. Bien au-delà du divertissement, ces phénomènes peuvent être considérés comme étant des « fins sérieuses » une fois qu'ils sont associés à l'utilisation des espaces urbains par les habitants. Ces deux activités narratives, autant que le projet *Histoires de Porto Alegre* cité par les auteures, sont en mesure de transmettre des informations sur la ville, ses histoires et ses personnages d'une manière spontanée, en utilisant des éléments qui sont intégrés à l'activité. Ces nouvelles connaissances et découvertes aident à l'entretien de la mémoire collective et du patrimoine bâti et culturel. Tout comme dans le projet *Histoires de Porto Alegre*, il serait pertinent d'étudier plus en profondeur les liens affectifs qui se sont développés chez les habitants face à la ville après ce type d'activité.

4.1.3. Le potentiel de l'espace urbain comme tiers-lieu

Précédemment, nous avons proposé¹²⁹ que l'espace urbain puisse être un tiers-lieu pour les habitants (Oldenburg, 1999). D'après nos résultats, ce potentiel est renforcé par les activités ludiques ayant lieu dans l'espace urbain en mettant spécifiquement en lumière deux phénomènes observés : l'occupation des espaces urbains et l'encouragement de nouveaux comportements.

Notre raisonnement prend premièrement en considération que les activités seraient des occasions favorisant la rencontre et la discussion à l'extérieur, soutenues par l'immersion sociale. Ensuite, deux parmi les trois activités analysées étaient gratuites et ouvertes à tous, ce qui promeut le divertissement et l'apprentissage dans l'espace urbain indépendamment de la situation socioéconomique de gens. D'autre part, l'espace urbain est généralement un endroit simple et accessible. À l'exception de Fantômes Montréal, les deux autres activités étaient presque constamment accessibles, incluant les heures atypiques. Finalement, tel que le démontrent les exemples analysés, les activités incitent à une ambiance ludique et détendue, encourageant les participants à adopter des comportements décontractés, les mettant suffisamment à l'aise pour essayer de nouvelles pratiques dans l'espace urbain.

Nous soulignons qu'il s'agit d'un potentiel, puisque l'habitude est un élément clé dans le concept de tiers-lieu d'Oldenburg (1999). Pour avoir une conclusion plus précise il faudrait étudier à long terme les activités ludiques comme étant des comportements fréquents des habitants dans l'espace urbain.

4.2. L'activité ludique *versus* le jeu dans l'espace urbain : différences et similarités

N'ayant pas pu expérimenter un jeu urbain comprenant une narration associée à la ville, nous avons décidé d'étudier différentes activités au cours de notre recherche. De ce fait, nous avons dû élargir notre champ d'intérêt qui incluait précédemment que les jeux urbains. Ainsi, nous étions en mesure d'intégrer des activités moins structurées (*paidia*) dans notre étude, telles que de Fantômes Montréal et Montréal en Histoires. La narration devient donc la principale

¹²⁹ Dans la rubrique 1.1.1.2.

raison pour laquelle nous avons perçu des variations dans les résultats obtenus pour chaque activité au cours de notre analyse de données.

La curiosité, la réflexion et l'exploration sont des éléments motivateurs lors des activités ludiques (Gaver et al., 2004). Dans nos cas, celles-ci cherchent le divertissement grâce aux récits racontés par le guide, comme ce fut le cas dans *Fantômes Montréal*, et grâce à des capsules et des tableaux offerts par l'application mobile dans le cas de *Montréal en Histoire*. Le jeu *Geocaching* quant à lui est une activité plus structurée, avec un conflit, des règles, des buts et des résultats, selon la définition utilisée de Salen et Zimmerman (2004).

Selon notre énoncé concernant la ludification de la ville¹³⁰, plusieurs types d'activités peuvent se retrouver dans ce concept. Par exemple, dans le cas de *Fantômes Montréal*, elle caractérise une animation urbaine analogique, c'est-à-dire une visite thématique guidée sans support technologique. Pour *Montréal en Histoires*, c'est plutôt grâce à une application mobile géolocalisée présentant des capsules de réalité augmentée et des tableaux de projection architecturale à l'aide des TIC. Enfin, *Geocaching* est un jeu urbain, plus précisément un LGB, qui fait aussi utilisation des TIC.

La principale différence entre les trois activités est la présence de la narration dans les activités ludiques *Fantômes Montréal* et *Montréal en Histoires*, complètement absente dans le jeu *Geocaching*. Plusieurs divergences ont résulté de cette différence, à commencer par les deux types d'appropriations observées. Dans les activités narratives, l'appropriation n'était qu'au niveau de l'imaginaire et de l'acquisition de connaissances. Cependant, les deux types d'appropriations furent observés dans le jeu *Geocaching*. Nous estimons que ces divergences ont un rapport, d'une part avec la narration, ce que nous aborderons dans la prochaine rubrique, et d'autre part avec le caractère passif des deux premières activités contrairement au caractère actif du jeu *Geocaching*.

Les deux activités narratives ont été considérées passives par les participants, puisque ceux-ci n'avaient aucun autre rôle que celui de spectateur. Par conséquent, leur appropriation s'est accomplie de manière intellectuelle, par l'imaginaire, alors que dans le jeu *Geocaching*,

¹³⁰ Retrouvée dans la section 1.2.2.

l'appropriation la plus prononcée est celle physique. En effet, l'activité demandait des actions conférant un rôle d'explorateurs aux joueurs, donc permettait une participation beaucoup plus engageante. Dans ce dernier cas, même dans un groupe où les participants ne se connaissaient aucunement, ils ont tout de même réussi à collaborer ensemble. Le manque de familiarité entre les participants a sûrement nui à l'énergie du groupe ce qui a pu biaiser les résultats à un certain niveau. Nous estimons que la perception du groupe en général aurait pu être favorisée si l'équipe avait été composée de gens plus intégrés et plus à l'aise les uns avec les autres. Ceci pourrait être un des motifs expliquant pourquoi le changement de perception n'a pas été observé dans le jeu *Geocaching*.

Pour ne pas mettre l'accent uniquement sur les différences entre les activités narratives et le jeu, nous avons également constaté une différence entre les deux activités narratives. Ainsi, nous avons observé que les récits de Fantômes Montréal faisaient toujours référence à l'espace précis où nous étions ou que nous pouvions regarder pendant que le guide racontait l'histoire. Montréal en Histoires présentait des capsules faisant toujours référence aux bâtiments qui étaient devant nous, contrairement à ce qui se passait dans les tableaux, où le contenu était « délocalisé », selon les commentaires de deux des participants. Dans le cas des projections, le récit, les personnages et les scénarios étaient aléatoires, ne faisant pas nécessairement référence à l'endroit où nous nous trouvions, ainsi les projections pouvaient se retrouver dans n'importe quel espace, autant à l'intérieur qu'à l'extérieur. Sur ce point, un des participants a manifesté son mécontentement concernant les endroits des projections qui n'étaient pas appropriés à une activité se disant ludique. À son avis, comme les tableaux se trouvaient souvent dans les stationnements ou de petites ruelles avec circulation de véhicules, ils ne laissait pas aux participants la liberté de bouger ou d'être spontanés, comme dans la *paidia* (Caillois, 1958). Ces observations ont été très utiles pour nous donner des pistes de futures projets qui se retrouvent dans la conclusion de ce mémoire.

Les similarités sont cependant plus faciles à repérer. Revenant à notre énoncée, les trois activités s'inscrivent dans le large concept de ludification de la ville. Aussi, les trois considèrent l'expérimentation de la ville de manière ludique, favorisant la rencontre, l'interaction entre les gens et l'appropriation des espaces urbains. Ensuite, toutes ont présenté des facteurs déterminants et des phénomènes observés à grande ou moindre échelle, sauf dans le cas du

changement de perception qui n'a pas été observé dans le jeu *Geocaching*. Nous avons aussi constaté que les trois activités ont réussi à encourager de nouveaux comportements chez les participants, ce qui est propre au concept de ludification en général. Reprenant les exemples concernant l'émergence de nouveaux comportements¹³¹, nous les considérons comme étant des « fins sérieuses », à savoir « : l'envie de retourner sur le lieu ou de refaire l'activité, l'apparition de nouveaux questionnements, l'envie de partager les nouvelles connaissances, l'adoption d'une nouvelle posture dans la ville, etc. »¹³². Comme nous l'avons résumé précédemment, les jeux sérieux démontrent un grand potentiel de communication, d'apprentissage et de sensibilisation qui ont également été démontrés dans les résultats concernant les phénomènes observés. Ceci est particulièrement observable dans *Fantômes Montréal* et *Montréal en Histoires*, mais à moindre échelle dans *Geocaching*. Dans ce dernier cas, le processus le plus prononcé fut celui de l'exploration de la ville, un propos également sérieux. Ainsi, par extension à notre cadre théorique, nous pouvons considérer les trois cas comme étant des « activités ludiques sérieuses ».

4.3. La narration en tant qu'un élément de favorisation de l'appropriation des espaces urbains

Un des objectifs de cette recherche était de vérifier si la narration avait un rôle décisif dans les activités ludiques au sein de la ville, ce que nous avons effectivement réussi à démontrer à de nombreuses reprises lors de nos observations. Selon nos résultats, il est possible de remarquer que la narration est déterminante à l'accomplissement de l'appropriation imaginaire et de l'acquisition de connaissances au sujet des espaces urbains lors d'une activité ludique à l'extérieur. Effectivement, lors des activités narratives étudiées nous avons validé plusieurs motifs soulignés par Adams (2010) concernant la narration intégrée dans les jeux. Dans les deux activités narratives analysées, les récits ont eu un impact positif sur le divertissement et le déclenchement des émotions. Lors des parcours, les moments d'immersion narrative étaient fréquemment accompagnés des expériences et des sentiments, précisément alors que les

¹³¹ Cités dans la rubrique 3.2.6.

¹³² Extrait récupéré de la page 106 de ce mémoire.

participants écoutaient les récits du guide ou qu'ils assistaient aux projections. Ils devenaient alors engagés et impliqués dans les activités grâce aux histoires et aux personnages. Dans l'activité Montréal en Histoires, les participants ont souligné avoir préféré les tableaux parce qu'ils trouvaient plus intéressant d'apprendre l'histoire à partir de personnages, réels ou fictifs. Selon Adams (2010), la narration suscite la curiosité et l'engagement des participants, ce qui a aussi été validé dans nos entrevues, particulièrement pour Fantômes Montréal. Comme nous l'avons vu, celle-ci fait appel aux émotions pour inciter la découverte de la ville, de ses histoires et de ses personnages. De ce fait, la narration est un facteur déterminant pour favoriser la motivation intrinsèque (Ryan et Deci, 2000), puisqu'elle réveille la volonté d'explorer et d'apprendre dans le cas des deux activités analysées. Une évidence qui supporte ce constat est que, même sans le déguisement, tous les participants de Fantômes Montréal ont affirmé avoir été captivés par le guide.

Au-delà des émotions, la narration a aussi déclenché la concentration des participants, ce que nous avons nommé immersion narrative dans l'analyse des résultats. Cette dernière désigne le déplacement de la concentration vers le déroulement de l'histoire, son monde fictionnel et ses personnages (Thon, 2008). Particulièrement lors du parcours Fantômes Montréal, où le guide racontait des récits liés aux lieux en question, les participants expérimentaient l'immersion perceptive en même temps que la narrative. Au moyen de l'ouïe, ils découvraient le patrimoine culturel, les légendes, les histoires et les personnages, tandis que par la vue ils exploraient le patrimoine bâti et le paysage. Selon les données recueillies lors des entrevues, cette simultanéité d'informations auditives et visuelles lors des récits a provoqué la perception des espaces urbains comme étant des personnages inclus dans les histoires racontées par le guide.

Nous avons vérifié lors des questionnaires que la narration a été également associée au changement de perception. Dans les deux activités narratives, les participants ont affirmé que leurs perceptions des espaces urbains avaient changé, tandis que pour *Geocaching* tous les participants ont répondu par la négative. Logiquement, la relation établie entre la narration et le changement de perception provient d'une influence positive, c'est-à-dire que les activités ayant une narration sont plus en mesure d'inciter le changement de perception que celles qui n'en ont pas.

Analogiquement, la narration favorise l'appropriation de connaissances et de l'apprentissage sur la ville. Nous avons constaté cette relation en vérifiant la fréquence d'apparition de l'appropriation imaginaire et de l'acquisition de connaissances lors des trois activités, le résultat étant beaucoup plus élevé dans les deux activités narratives. Nous avons vu dans notre cadre théorique que lors des jeux et, par extension dans les activités ludiques d'héritage culturel, telles que *Fantômes Montréal* et *Montréal en Histoires*, la narration est mentionnée comme étant un avantage (Malegiannaki et Daradoumis, 2017). Comme soutenu par les auteurs dans les cas des jeux, nous avons confirmé que la narration favorise également l'apprentissage lors des activités ludiques. L'apprentissage se manifeste donc comme un effet secondaire émergeant de façon plus organique puisqu'elle est intégrée dans l'activité. Nous estimons que, dans le cas d'un jeu, il est fort probable que l'effet soit encore plus bénéfique puisque l'apprentissage devient actif et non passif, comme c'est le cas pour les récits et les tableaux.

4.4. Les effets de la ludification de la ville à court terme

Il est difficile de généraliser le phénomène de la ludification de la ville. Comme nous l'avons vu, le concept est large et n'est pas hétérogène. Il comprend différentes activités qui peuvent se dérouler de manières différentes à travers divers types de médiation, destinées à des publics précis. Dans nos cas, une certaine ressemblance ressort parmi les trois activités, mais nous sommes conscients que ce n'est pas le cas de toutes les activités ludiques qui ont lieu dans l'espace urbain. Ainsi, dans cette rubrique, nous aborderons les effets de la ludification fondés sur les activités analysées dans cette recherche. Toutefois, nous avons conscience qu'ils peuvent changer dépendamment de l'activité examinée.

Nous avons constaté les phénomènes observés dans nos résultats, et ce, au cours des expériences. Dans cette section nous aborderons les effets de ces phénomènes dans la ville et sur les participants à la lumière de notre cadre théorique.

4.4.1. Dans la ville

Comme nous avons suggéré dans notre problématique, puis dans la section 1.1.2, les activités ludiques dans les espaces urbains peuvent collaborer à l'entretien des villes à l'échelle

humaine. Les quatre éléments clés des villes à l'échelle humaine repérés par Gehl (2012), à savoir **la vivacité, la sécurité, la durabilité et la santé**, ont été retrouvés de manière plus ou moins évidente dans nos résultats.

Commençant par la vivacité, une ville qui offre des activités ludiques dans ses espaces urbains contribue à les transformer en espaces **animés**, en conséquence, une ville ayant des espaces animés devient elle aussi animée. Un espace animé, par des récits lugubres, des projections architecturales, des réalités augmentées et une chasse au trésor, tel qu'il fut étudié, devient plus intéressant aux yeux des habitants. En effet, le fait d'avoir des activités optionnelles inusitées à ciel ouvert incite la curiosité des gens qui y passent. Lors des entrevues, des participants ont mentionné que lorsqu'il y avait un contenu visuel dans l'espace urbain (comme les projections de Montréal en Histoires), ils avaient envie de s'y arrêter pour le voir et ainsi, y rester pour plus longtemps. C'est pourquoi nous sommes en mesure de conclure que le fait d'avoir des éléments visuels éphémères qui font partie d'une activité ludique dans l'espace urbain attire l'attention des gens, ils s'arrêtent donc pour profiter de l'espace. Pour renforcer ce résultat, nous pouvons penser à un exemple déjà bien établi à Montréal : les balançoires du Quartier des spectacles. Elles sont des éléments éphémères faisant partie d'une activité ludique dans l'espace urbain qui attirent l'attention de gens qui y passent et qui s'arrêtent pour les essayer.

Ainsi, les gens sont plus motivés à aller dehors conséquemment à l'offre des activités de loisir proposées dans l'espace urbain et donc, à occuper l'espace urbain. Le fait de s'arrêter et de ralentir, phénomène observé chez nos participants lors des parcours et des entrevues, offre la chance aux gens de percevoir l'environnement, de remarquer les paysages, les espaces aménagés et le patrimoine bâti. De plus, quand une personne s'arrête ou ralentit dans l'espace urbain, elle l'occupe plus longtemps. Évidemment, nous parlons ici de petits groupes qui occupent les espaces, pas nécessairement des bains de foule, comme dans les festivals et grands événements. La foule serait d'ailleurs indésirable puisqu'elle dérangerait les activités « nécessaires » (Gehl, 2011) et les non-joueurs (Bhéreur-Lagounaris, 2016). Nous sommes convaincus que, dans le but de favoriser une coexistence saine dans l'espace urbain, les activités ludiques doivent être créées pour ne regrouper que des petits groupes. Ceux-ci occupant espaces

urbains concomitamment aux piétons qui sont de passage, collaborent à la perception d'une ville **sure** dans le sens de prévention et d'inhibition de la criminalité (Gehl, 2012).

La majorité des participants ont démontré de l'intérêt à refaire ou à essayer des activités similaires, ce qui nous fait revenir à deux des phénomènes observés : l'encouragement de nouveaux comportements et l'occupation des espaces urbains. Lors d'une première expérience d'activité ludique dans l'espace urbain, les gens semblaient ouverts à adopter un nouveau comportement, celui de participer à ce type d'activité. En incitant un tel comportement, nous favorisons également l'occupation des espaces urbains puisque les gens seront prédisposés à aller dehors pour participer à une activité ludique.

Concernant le développement d'une ville **durable**, les activités ludiques, spécialement celles ayant une narration au sujet de la ville, ont démontré qu'elles offraient la possibilité d'acquérir de nouvelles connaissances et d'apprendre de manière accessible. Même si Fantômes Montréal était une activité payante¹³³, les deux autres activités sont complètement gratuites. Pour revenir aux phénomènes observés dans les résultats, tels que l'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances ainsi que la découverte de la ville, nous concluons que les activités ludiques dans l'espace urbain peuvent faciliter l'accès à l'information. Il est pertinent de remarquer que dans nos cas, le sujet était surtout la ville, ses histoires et ses personnages. Pour valider, cette évidence avec d'autres sujets, d'autres études se font nécessaire. Bien que la majorité des participants ont affirmé avoir appris ou retenu de nouvelles informations, nous soulignons la situation de Fantômes Montréal. Dans ce cas spécifique, deux parmi les trois participants, étaient des immigrants habitant ici depuis au moins trois ans. Ils n'ont donc pas eu l'occasion d'apprendre l'histoire de Montréal à l'école et n'ont pas grandi en écoutant les légendes et les histoires de la ville. Sous cette perspective, l'activité leur a donné la possibilité d'apprendre des choses sur leur nouvelle ville. Concernant les habitants qui ont fréquenté l'école au Québec, nous n'avons pas vérifié avec eux ce qu'ils connaissaient déjà avant l'expérience.

¹³³ Dans un parcours régulier le tarif est d'environ 25\$ par personne. Évidemment, pour une famille de quatre personnes l'activité deviendra assez couteuse. Cependant, pour ceux qui participent seuls ou en couple, elle demeure une activité abordable.

Malgré cela, il fut évident qu'ils ont appris des choses inédites ou qu'ils ont eu la chance de revoir certains aspects historiques qu'ils avaient déjà oubliés.

Finalement, la présence des activités ludiques dans l'espace urbain est une occasion de favoriser l'exercice physique. Dans les trois cas analysés, les parcours nécessitaient de se déplacer dans l'espace urbain. C'est-à-dire que, par la mécanique des activités, ils ont été obligés de marcher et de bouger (même s'il faisait très froid ou s'il pleuvait). Ainsi, nous concluons que les activités intégrant le déplacement dans sa mécanique encouragent une ville **saine** (Gehl, 2012). Évidemment, le parcours ne peut pas être trop loin puisque cela pourrait décourager les gens d'y aller à pied ou à vélo. Il doit être suffisamment court pour que ceux qui veulent y participer n'aient qu'à marcher que quelques minutes. Les deux parcours qui ont le plus encouragé l'activité physique furent Montréal en Histoires et *Geocaching* parce que les points d'intérêt étaient éloignés. Cependant, nous avons mentionné lors de la description des contextes d'observation, le parcours Fantômes Montréal n'a pas été optimal à cause de la température, ce qui a définitivement influencé la durée totale de l'activité et du déplacement. Par nos observations lors des parcours, nous croyons que lorsque les gens développent un intérêt pour les activités ludiques à l'extérieur, cela peut aussi les entraîner à participer à d'autres activités dehors. Comme nous l'avons vu dans les réponses des questionnaires, les participants ont été encouragés à retourner dans le lieu où l'activité s'est déroulée. Elles sont donc en mesure d'encourager de nouveaux comportements dehors, par exemple faire des promenades à pied ou faire du vélo.

À ce stade nous reprenons le concept de ville jouable de Nijholt (2017) pour le développer davantage à la lumière de ce qui a été observé dans les résultats. D'après nos observations, nous concluons que les trois activités analysées collaborent à faire de Montréal une ville jouable. Contrairement à ce qui est soutenu par l'auteur, nous ne croyons pas que les TIC soient fondamentales pour en faire une ville jouable. À l'exemple de Fantômes Montréal, qui n'utilise pas les TIC, nous sommes convaincus qu'une activité ludique analogique peut également reconfigurer, resignifier et redéfinir les espaces et réécrire les histoires de la ville. En revanche, nous comprenons qu'utiliser des technologies déjà mises en place peut avoir le même effet.

À l'égard des technologies employées aux activités ludiques dans l'espace urbain, nous avons vérifié quelques pratiques médiées par les TIC définies par Leite (2010). Nous avons effectivement remarqué les mêmes pratiques¹³⁴ : la mémoire, la trace, l'émotion, le jeu et la connaissance collective, cependant, elles n'étaient pas médiées nécessairement par les TIC. Par exemple, les nouveaux souvenirs que les participants ont souligné avoir acquis après le parcours nous remettent à la mémoire et à la trace. Toutefois, les deux pratiques ne sont pas enregistrées dans une carte ou une application numérique comme soutenue par l'auteure, elles restent avec les participants de façon analogique, dans leur esprit. Désormais, dans une perspective similaire à celle de l'auteure, nous rapprochons les émotions avec sentiments et les expériences, ce qui a été nommé en tant qu'un des facteurs déterminants pour arriver à l'appropriation des espaces urbains. Au sujet du jeu, nous le traitons sous l'appellation d' « activité ludique » tout au long de ce mémoire, ainsi nous la comprenons comme une pratique qui anime la ville et déclenche des émotions la transformant en terrain de jeu. Finalement, nous associons la connaissance collective avec l'appropriation imaginaire et l'acquisition de connaissances, ce que nous considérons, tout comme Leite (2010), comme étant le phénomène qui touche et qui est commun à tous les autres.

4.4.2. Chez les participants

La socialisation au cours des activités a été un des facteurs déterminants les plus importants d'après nos résultats. La majorité des participants ont soutenu qu'avoir la chance d'interagir avec les autres rendait l'activité plus agréable. De plus, la majorité d'entre eux ont affirmé préférer faire ou refaire des activités similaires en compagnie d'autres personnes. Dans Fantômes Montréal, tous les participants ont apprécié avoir fait la connaissance des autres participants. Dans Montréal en Histoires, un participant a souligné que le groupe échangeait beaucoup sur ce qu'ils venaient de voir et d'apprendre en disant que la discussion pendant l'activité était presque plus nourrissante que l'expérience en soi. Curieusement, dans *Geocaching*, l'activité où nous avons identifié le plus de collaboration, un des participants a mentionné que l'énergie du groupe aurait pu être meilleure, parce que les participants ne se

¹³⁴ Détaillées dans la rubrique 1.1.3.4.

connaissaient pas avant le jeu. De toute manière, ces évidences rencontrent l'argument des jeux dans nos cas les activités ludiques comme étant un « pont social » soutenu par Schell (2010). Celui-ci motive les gens à interagir au cours de l'activité et a collaboré à l'exercice de la sociabilité. Les activités ludiques dans les espaces urbains ont permis aux participants de se connaître, pour ceux qui ne se connaissaient pas, ou encore de se rencontrer, pour ceux qui suivaient le parcours avec des amis. Elles ont également permis la création et le partage des expériences et de nouveaux souvenirs (Schell, 2010), aussi bien que l'encouragement de nouveaux comportements.

La collaboration entre les participants a été plus prononcée dans le jeu *Geocaching*. À cette occasion, nous avons observé l'engagement collectif et synchronisé, la concentration partagée et le respect mutuel tout au long de la quête des géocaches (McGonigal, 2011). Comme nous l'avons déjà mentionné quelques lignes plus haut, nous avons identifié des liens de socialité par le partage de l'expérience spatiale, tel que la mémoire, la trace, l'émotion, le jeu et la connaissance collective (Leite, 2010). Ainsi, pour toutes ces raisons, nous pouvons faire écho à la catégorisation des activités ludiques dans l'espace urbain et les jeux urbains en tant qu'expériences sociales et collaboratives (de Souza e Silva, 2006). Effectivement, les activités ludiques dans les espaces urbains démontrent un excellent potentiel pour connecter les gens en favorisant le vivre-ensemble.

La resignification des espaces à travers le changement de perception est un des résultats touchant les participants. Celle-ci n'a été observée que lors des activités narratives, puisque les sujets des récits collaboraient au changement de perception sur l'espace en question. Nous avons effectivement confirmé que l'activité ludique dans les espaces urbains configure un processus herméneutique. Dès que nous sommes dans une activité ludique narrative, nous entrons dans le cercle herméneutique. Ceci est une opération itérative qui utilise nos expériences et connaissances à travers desquelles nous sommes soumis dans le présent, à travers les récits, pour corriger et réévaluer nos préjugés et nos préconceptions sur les espaces et l'histoire (Grondin, 2006). Nous avons vérifié à plusieurs reprises que le changement de perception était grandement lié à l'histoire du lieu ou aux personnages de la ville. Un des participants de Fantôme Montréal a souligné le processus de traitement et d'interprétation du lieu comme étant un personnage en soi lors du récit du guide. En revanche, les changements de perception peuvent inclure, par

exemple d'entrer en contact avec d'autres types d'expériences qui peuvent avoir lieu dans l'espace urbain. Ceci étant dit, il est clair que ce processus de resignification et de compréhension devient particulier à chacun. En outre, il peut déclencher d'autres processus, en particulier, la valorisation des espaces urbains et du patrimoine.

Au sujet de la resignification des espaces et de la ville, encore une fois, la ludification rapproche ses participants des « figures de marcheurs » (Mariani-Rousset, 2001; Thomas, 2007) qui construisent une perception de la ville en errant dans ses rues. En revanche, la dérive, la flânerie et les errances, des pratiques connues dans la sociologie urbaine, sont généralement des processus individuels, tandis que les activités ludiques pouvant être réalisées en groupe sont plutôt des expériences sociales et collaboratives dans l'espace urbain (de Souza e Silva et Hjorth, 2009). Nous remarquons également qu'elles sont accomplies sans médiation, contrairement aux activités ludiques dans les espaces urbains. Dans nos cas, toutes les activités avaient un type de médiation, soit par le guide, par les projections sur les tableaux ou par les applications mobiles. Il est fortement possible que les médiateurs jouent un rôle dans ce processus de resignification puisqu'ils nous présentent l'information d'une certaine manière. Cependant, la compréhension et l'interprétation sont singulières à chacun. Par exemple, dans le cas de Fantômes Montréal, les participants ont beaucoup apprécié le guide. Dans cette activité en particulier, avoir un guide qui ne captive pas les participants pourrait nuire à l'expérience. Un autre exemple dans le cas de Montréal en Histoires, les participants ont préféré la médiation par les tableaux de projections au lieu des capsules informatives ou de réalité augmentée. Ces évidences nous donnent des pistes pour des futurs projets, approfondies dans la conclusion.

Évidemment, tous ces effets passent par le plan émotionnel des participants. Comme soutient Schell (2010), les jeux aident les gens dans leur équilibre émotionnel puisqu'ils ont le pouvoir d'engendrer des émotions positives en même temps qu'ils nous permettent d'expulser les mauvaises émotions. Les jeux, par le biais de l'immersion, nous transportent dans d'autres réalités qui prennent notre attention (Thon, 2014), nous permettant de vivre de nouvelles émotions. Par nos résultats, nous avons vérifié que les émotions¹³⁵ jouent un rôle fondamental pour déclencher les autres processus observés dans cette recherche. Les émotions ont été le

¹³⁵ Détaillées dans la rubrique 3.1.5.

facteur déterminant le plus fréquent. Puisqu'elles étaient toujours liées à d'autres phénomènes, ceci nous démontre sa pertinence au niveau de l'effet engendré sur les participants. C'est par les expériences et les sentiments ressentis lors du parcours que l'appropriation des espaces urbains et que les autres processus s'accomplissent à travers la joie, l'amusement, la surprise, la curiosité, etc. En outre, les émotions sont en mesure de développer et d'entretenir les relations avec la ville et les autres participants, ce qui est également important sur l'enjeu social des activités ludiques. Son rôle est également important dans la création des souvenirs rattachés aux espaces urbains. Comme les participants ont souligné vouloir retourner dans ces espaces urbains après l'activité pour leur permettre de revivre l'expérience vécue, ceci démontre qu'un lien affectif s'est développé avec ces espaces urbains. Tout bien considéré, nous concluons que les émotions déclenchées dans les activités ludiques ont des effets positifs chez les participants, les entraînant à la sociabilité, à la collaboration, à adopter de nouveaux comportements et à la resignification des espaces urbains tout en développant de nouveaux souvenirs partagés.

4.5. Limites méthodologiques

En ce qui concerne les limites de la recherche qualitative, Maxwell (2000) souligne le biais du chercheur. Étant donné que nous ne pouvions pas éliminer nos préconceptions et nos expériences antérieures, nous exposerons ici les biais possibles visant à intensifier notre **validité interne**. En premier lieu, en tant que designer, nous avons eu l'expérience de création d'un jeu urbain. Par cette expérience et nos propres expériences en participant aux activités ludiques dans les espaces urbains, notre vision de ce phénomène est positive. Nous avons donc pris quelques mesures pour essayer de minimiser notre biais. Dans les prochaines lignes, nous aborderons les limites propres au terrain, à l'échantillonnage, à la collecte, à l'analyse et finalement, à l'étude en général.

4.5.1. Limites du terrain et de l'échantillonnage

La première limite fut de ne pas avoir qu'une seule activité à analyser en profondeur, ce qui nous a obligés à élargir nos options. Nous avons donc recherché les options offertes et disponibles dans la ville pour choisir celles qui seraient les plus appropriées. À la fin, nous avons choisi trois activités, sachant que plus il y a d'activités impliquées, plus il y aura de temps à

consacrer au recrutement, à la collecte et à l'analyse des données, ce qui a eu un impact sur notre échéancier.

Ensuite, il est pertinent de souligner la localisation où les activités se sont déroulées, puisque nous savons que Montréal est une métropole ouverte à ce type d'initiative. Comme nous avons vu dans l'introduction, quelques exemples d'activités ludiques ont déjà été implantés dans la ville. Il est possible que les effets puissent changer selon la ville et ses particularités, par exemple dans une ville de campagne où la population n'est pas autant multiculturelle.

Nous avons eu beaucoup de difficulté lors du recrutement des participants. Étant donné notre échéancier serré, nous avons dû modifier quelques critères de sélection au cours de celui-ci. Aussi, nous avons dû diminuer la quantité des participants. Nous sommes conscients qu'avec un échantillon plus large, nos résultats auraient été plus avérés.

4.5.2. Limites de la collecte de données

Malgré l'utilisation de plusieurs sources d'information (questionnaires, observation participante et entrevue en groupe), nous n'avons pas eu une période extensive de temps de collecte. Pour des raisons opérationnelles et personnelles, nous avons eu un échéancier très serré pour faire cette recherche. À ce stade-ci, nous considérons qu'une étude de cas plus longue serait plus conclusive.

Comme nous l'avons déjà bien détaillé lors de la description des contextes des observations¹³⁶, tous les parcours n'ont pas été réalisés dans des conditions climatiques idéales. Le froid extrême à l'occasion de Fantômes Montréal a empêché le guide de se déguiser comme il le devait, puis il nous a obligés à faire une pause pour nous réchauffer et à raccourcir le parcours. Nous sommes convaincus que ces revers ont eu un impact sur la sensation d'immersion ludique et narrative. Ensuite, la pluie insistante lors du premier parcours de Montréal en Histoires a limité l'utilisation du Ipad. Le froid pendant le deuxième parcours a aussi réduit le temps d'expérience du deuxième groupe de Montréal en Histoires. Enfin, deux facteurs majeurs ont beaucoup nui à l'expérience pendant le jeu *Geocaching* : la neige cumulée sur le sol et sur les paramètres urbains et le manque de familiarité du groupe. Analogiquement

¹³⁶ Dans la rubrique 2.2.3.

aux autres parcours, il faisait froid et nous avons eu à prendre une pause pour nous réchauffer et continuer l'activité.

Nous avons donc principalement vérifié les difficultés résultantes de la météo, conditions que nous ne pouvons pas contrôler, mais que nous aurions pu éviter si nous avions trouvé des participants plus tôt pour effectuer les parcours jusqu'à octobre. En revanche, nous avons eu l'occasion de vérifier quelques particularités concernant le déroulement des activités ludiques dans les espaces urbains pendant l'hiver ou des conditions moins satisfaisantes, ce qui nous aiderait à formuler des recommandations pour de futures projets tels que mentionnées dans la conclusion.

De plus, il a eu des problèmes techniques dans les activités au niveau des TIC. Les adversités causées par le mauvais fonctionnement des technologies ont causé des pertes de temps pour faire les activités et de la frustration de la part des participants, ce qui endommage toujours une expérience de jeu.

En ce qui concerne les limites de l'entrevue en groupe, nous considérons que le temps qui s'est écoulé après l'expérience a pu légèrement biaiser les résultats. Toutes les entrevues se sont déroulées après un mois ou même plus de la réalisation des parcours. À notre avis, les jours suivants l'activité seraient les plus précieux pour recueillir des données plus précises. Cependant, rappelons-nous que le processus herméneutique demande une certaine temporalité pour s'accomplir. De ce fait, le temps écoulé après l'expérience peut avoir eu un impact positif dans l'interprétation des processus observés.

Nous étions conscients depuis le début que la coordination des agendas ne serait pas une tâche facile. Pour cette raison, nous avons essayé de minimiser les effets du temps sur les souvenirs des participants en leur demandant de remplir le deuxième questionnaire la journée précédent le parcours. Effectivement, la majorité a retardé leurs réponses de quelques jours, mais du moins ils ont répondu plus rapidement que l'entrevue. L'entrevue étant en groupe, c'est une autre stratégie qui aide à réduire les effets de la mémoire, puisque les réponses des autres ont le pouvoir de faire resurgir des souvenirs des situations vécues pendant l'activité.

4.5.3. Limites de l'analyse

Initialement nous avons eu l'intention de faire le processus de contrôle par les membres. Ce dernier « sollicite systématiquement la rétroaction de la population étudiée sur les données et conclusions » (Maxwell, 2000, p. 171). Nous sommes conscients que notre recherche est déjà très demandant aux participants, puisqu'elles leur demandent de faire un parcours, puis une entrevue et de répondre aux questionnaires. Maxwell (2000) remarque que ce type de stratégie est complexe, puisqu'elle pourrait nous présenter de nouvelles données à être interprétées. Comme nous avons déjà explicité, notre échéancier d'analyse a été considérablement réduit à cause du temps consacré au recrutement. Ainsi, pour ces raisons d'ordre opérationnel et éthique, nous avons donc renoncé à demander aux membres de faire le contrôle. En revanche, nous avons produit une description riche en résultats dans le chapitre trois visant à augmenter la **validité interne** de cette recherche. Dans ce sens, nous avons également séparé la discussion des résultats, visant la neutralité dans leur présentation. Dans le chapitre sur les discussions, nous sommes principalement consacrés aux comparaisons entre les résultats des trois activités, ainsi qu'entre ceux-ci et la littérature existante.

Donc pour assurer la **fiabilité** et augmenter la **validité** de notre recherche, nous avons recouru à la triangulation en adoptant différentes sources de données (questionnaires, observation participante et entrevues en groupe) recueillies dans divers environnements (Maxwell, 2000; Roy, 2009). Concernant les sources de données, nous avons obtenu des données provoquées et suscitées par le moyen de deux questionnaires en ligne, de l'observation participante dans les activités ludiques et de l'entrevue de groupe en ligne via Skype. Des questions similaires ont été posées lors des questionnaires et des entrevues, ce qui nous a servi à valider des données ou à confronter nos interprétations lors de l'analyse.

4.5.4. Limites de l'étude

Comme dans la majorité des études de cas multiples (Creswell, 2007), il est difficile de faire une généralisation à cause des caractères singuliers des cas choisis. Dans les activités analysées, nous avons remarqués plusieurs différences, tels que les contextes, les types de médiation, les objectifs des activités, etc. Il est donc pertinent de rappeler aux lecteurs que le phénomène de ludification de la ville n'est pas hétérogène et ne peut pas être généralisé, car

nous avons vu qu'ils comportent différentes activités pour différents publics. De plus, comme nous n'avions pas qu'une seule activité à étudier, nous avons choisi trois activités distinctes. Ainsi, il était évident dès le début qu'elles auraient présenté des résultats différents. En revanche, grâce à ces dissemblances, nous avons eu de bonnes pistes de points forts et faibles qui pourront être utiles pour des futurs projets, ou encore, à modifier ceux qui ont été analysés. Ceci étant dit, en ce qui concerne sa **généralisation externe** (Maxwell, 2000) ou plutôt la **transférabilité** (Savoie-Zajc, 2009, p. 358), notre étude pourrait servir dans des contextes analogues, par exemple des grandes villes occidentales ou lors d'activités ludiques ayant des caractéristiques similaires. Donc, dans le but d'augmenter la **validité externe** de cette recherche, nous avons bien décrit le contexte des observations, ainsi que le fonctionnement des activités choisies.

En comparant nos résultats avec la littérature, nous avons constaté que la plupart de nos constats avait déjà été traité par rapport aux jeux urbains. Dans ce sens, notre recherche élargit ces constats pour inclure des expériences moins structurées, c'est-à-dire les activités ludiques. Ce que nous pouvons considérer comme nouveau c'est (a) le potentiel des espaces urbains en tant que tiers-lieu favorisé par les activités ludiques et (b) les activités ludiques dans les espaces urbains comme moyen d'entretenir la ville à l'échelle humaine.

Conclusion et pistes

Les résultats et interprétations de notre recherche nous donnent des pistes sur la manière dont s'accomplit l'appropriation des espaces urbains lors d'une activité ludique à l'extérieur. Nous concluons donc qu'à travers les facteurs déterminants découverts dans cette étude, les participants achèvent non seulement l'appropriation, mais bien d'autres processus associés aux espaces urbains et à la ville. Au-delà de comment ces processus se déroulent, nous avons suggéré quelques effets de ces phénomènes chez les participants et dans la ville.

Comme discuté dans le chapitre quatre, nous avons réussi à prouver nos propositions initiales en les élargissant selon les phénomènes découverts au fur et à mesure de notre collecte et notre analyse de données. Par l'aboutissement de nos objectifs, nous avons (a) observé comment se déroule le processus d'appropriation des espaces urbains et d'autres processus à travers le parcours et la médiation de différents types d'activités ludiques; (b) compris et nommé comme étant des facteurs déterminants qui favorisent ces phénomènes et (c) conclu que la narration a un rôle de promotion et de potentialisation de ces phénomènes, bien qu'elle ne soit pas fondamentale.

Nous avons aussi conclu que les activités ludiques dans les espaces urbains présentent un bon potentiel pour favoriser et entretenir une ville à l'échelle humaine selon les raisons détaillées précédemment. Elles sont, pour cette raison, en mesure d'encourager le vivre-ensemble dans les espaces de la ville, de favoriser la sociabilité et les liens affectifs des participants avec la ville.

Tout bien considéré, nous sommes convaincus que ceci n'est que le début de la recherche sur le sujet de la ludification de la ville. Il mérite d'être beaucoup plus approfondi dans les champs scientifique et pratique. Pour cette raison, nous recommanderons ensuite des pistes de recherche et de projets, en espérant qu'elles soient utiles pour que les chercheurs et les professionnels des domaines du jeu, du design et de l'aménagement puissent continuer à développer le sujet.

Pistes de futures recherches

Comme nous l'avons remarqué au cours de cette étude, il y a de nombreux enjeux sur la ludification de la ville qui pourraient être étudiés. Nos pistes de futures recherches découlent donc des résultats de notre étude, des obstacles qui nous ont empêchés d'arriver à d'autres conclusions, ainsi que des réflexions qui ont émergé tout au long de ce processus de recherche. Nous récupérons de même quelques questionnements discutés dans notre problématique.

En premier lieu, nous proposons l'observation des activités ludiques sur le long terme. Nous estimons qu'un examen scientifique de plusieurs mois avec le même groupe serait en mesure d'analyser des changements plus profonds. Nous estimons qu'une telle recherche pourrait : (a) trouver d'autres comportements déclenchés; (b) nous éclairer sur leurs impacts à long terme et (c) vérifier si les phénomènes observés sont fréquents et/ou permanents. En revanche, une observation à long terme de différents groupes pourrait être utile à l'élaboration d'une théorie générale, prenant une approche quantitative dans le but de faire une généralisation.

L'étude d'un jeu urbain portant un espace hybride serait aussi significative, puisque nous n'avons pas eu l'occasion d'observer un tel jeu pour de nombreuses raisons déjà expliquées. Nous estimons donc qu'une étude analysant un jeu ayant cette caractéristique pourrait élargir et compléter nos résultats

Nos résultats ont présenté la narration comme un élément associé à la valorisation des espaces urbains et du patrimoine en général ainsi qu'au changement de perception. Nous aimerions valider s'il s'agit d'un constat global, peu important le thème de la narration ou si ce résultat est exclusif aux narrations qui ont un rapport avec la ville, ses histoires, ses légendes et ses personnages. Nous nous demandons si un autre type de narration pourrait déclencher les mêmes phénomènes. Ainsi, nous recommandons des études complémentaires.

Les activités analysées ont démontré le potentiel d'utilisation des activités ludiques dans les espaces urbains en tant qu'outil d'apprentissage sur l'histoire de la ville et de l'héritage culturel. De ce fait, nous nous demandons si, après avoir acquis de nouvelles connaissances sur la ville, le sentiment d'appartenance, voire même de fierté, a été éveillé chez les habitants. Dans l'affirmative d'une telle hypothèse, s'ils sont plus prédisposés à s'impliquer dans la ville et s'engager à des objectifs collectifs pour améliorer la ville et la vie en société.

Nous trouverions également intéressant de connaître les effets de l'application de la ludification de la ville à d'autres contextes. Par exemple, dans un contexte d'exploration des limites météorologiques imposées par l'hiver dans les villes nordiques. Dans ce sens, il serait pertinent d'étudier si une activité ludique dans l'espace urbain pendant les mois d'hiver serait en mesure de motiver les gens à sortir et à rester à l'extérieur, dans le but de favoriser une vie plus active dans la période hivernale. À cet égard, il serait envisageable de croiser cette hypothèse avec la théorie de l'*Akrasia*¹³⁷, dans le but de valider si les activités ludiques dans l'espace urbain peuvent être un moyen de surmonter ce phénomène.

Dans une perspective de design social, un autre contexte pertinent pour étudier la ludification de la ville est celui de l'immigration, surtout à Montréal, une ville reconnue par sa multiculturalité. Il serait intéressant de vérifier si les activités ludiques pourraient favoriser l'intégration des immigrants à travers la connaissance de l'histoire et de la culture d'une ville. Puis, si elles pourraient être en mesure d'entraîner l'empathie chez les gens et le respect mutuel face à d'autres nationalités.

Nous proposons finalement un projet de recherche-action dans le but d'étudier le processus créatif d'une activité ludique favorisant l'appropriation des espaces urbains. À travers la documentation et l'analyse de ce processus, incluant toutes les étapes comme le prototypage et les tests avec les utilisateurs, nous serions en mesure de trouver des lignes directrices, voire même une méthodologie propre à ce type d'activité.

Pistes de projets futurs

Comme nous l'avons mentionné à plusieurs reprises, nous n'avons pas trouvé une activité ludique regroupant toutes les caractéristiques que nous avons envie d'étudier. De ce fait, nous avons dû en choisir trois pour pouvoir mener notre étude à terme. Ainsi, notre première piste pour de projet futur serait de créer un jeu urbain ayant une narration concernant la ville, ses légendes, ses histoires et ses personnages. Ainsi, en utilisant les résultats de cette étude, nous

¹³⁷ L'*Akrasia* est un phénomène qui désigne la faiblesse de la volonté, c'est-à-dire, l'échec de faire ce que nous savons être juste et bon pour des raisons diverses. Il s'agit d'une manifestation fréquente dans notre société de consommation où le mode de vie est surchargé (Marchand, Badke et Walker, 2010).

pourrions proposer une nouvelle expérience favorisant les deux types d'appropriations, ainsi que les autres phénomènes observés. Ensuite, nous pourrions utiliser ce jeu comme objet d'analyse : (a) d'une des recherches proposées dans la rubrique antérieure ou (b) d'une recherche similaire à celle-ci dans le but de valider nos résultats.

Nous considérons également intéressant de penser à un jeu urbain qui puisse être pratiqué en hiver. Dans ce cas, nous nous demandons comment nous pourrions repenser à des activités pour les ajuster aux villes nordiques. Il faudrait tout d'abord mélanger des points d'arrêt intérieurs et extérieurs, ce qui permettrait aux gens de se réchauffer sans faire de pause dans l'activité comme ce fut notre cas. Par exemple, les musées, les bibliothèques et d'autres lieux réservés à la communauté pourraient faire partie du parcours. Dans l'activité *Fantômes Montréal*, le guide pourrait entrer dans les bâtiments qui font partie des récits pour les raconter à l'intérieur, comme dans le cas du récit sur l'Auberge Saint-Gabriel. À cette occasion, les participants ont manifesté un grand intérêt à visiter l'intérieur du bâtiment. De cette manière, l'activité garderait l'immersion intacte. À cet égard, un projet d'activité ludique dans les espaces urbains intégrant les musées serait souhaitable pour leur faire découvrir la ville. Les musées Ramezay et Pointe à Calière sont deux bons exemples qui pourraient être facilement assimilés dans une narration portant sur l'histoire de la ville.

Des activités réalisées hors des zones touristiques seront aussi intéressantes pour faire découvrir aux gens de nouvelles facettes et de nouveaux endroits de leur propre ville. Dans ce sens, il est très important que la narration et les actions du jeu soient associées à l'espace où les gens se trouvent. Comme nous l'avons vérifié dans le cas de Montréal en *Histoires*, les participants n'ont pas aimé les projections « délocalisées » qui n'avaient aucun rapport avec le bâtiment ou l'espace où elles étaient présentées.

Au cours de notre collecte, nous avons recueilli des recommandations spécifiques des participants. À celles-ci, nous avons ajouté les nôtres. Commenant par la présence des éléments éphémères visuels pour attirer l'attention des gens, telle que les projections de *Cité Mémoire*. Nous considérons aussi que choisir des types de médiations engageantes est très importants pour maintenir l'intérêt et l'implication des participants dans l'activité, comme dans l'exemple du guide qui fut très apprécié dans *Fantômes Montréal*. Avoir un but collectif et tangible dans

l'activité aide aussi à l'engagement et à la collaboration, comme nous l'avons vérifié, ceci serait donc un aspect à garder en tête lors de la création d'une activité de ce type.

En ce qui concerne l'aménagement des espaces urbains, nous conseillons les professionnels de les aménager de manière à favoriser les activités ludiques et l'utilisation des TIC dans celles-ci. Par exemple : penser à des espaces qui pourraient recevoir des éléments éphémères utilisés dans une activité ludique, inviter les gens à s'arrêter et à s'asseoir, proposer des passerelles ou des passages pour rendre les joueurs et les piétons plus à l'aise dans la rue en augmentant leur distance du trafic pour des raisons de sécurité, et ainsi suite.

Au-delà des nouveaux projets, nous pouvons aussi penser à des modifications dans les activités ci-analysées. Chacune pourrait inclure un nouveau volet dans lequel le but serait de favoriser l'appropriation des espaces urbains. Commençant par Fantômes Montréal, l'activité la plus basée sur la narration, elle pourrait être adaptée pour devenir un LARP¹³⁸, englobant l'aspect théâtral du genre et ajoutant un objectif final. Montréal en Histoires pourrait ajouter une option incluant aussi un but final, ainsi qu'un espace de réseau social pour encourager une interaction en ligne, des échanges des indices et des astuces pour atteindre l'objectif. De cette manière, elle se présenterait en tant qu'un HRG¹³⁹. Finalement, le LGB *Geocaching* pourrait devenir un ARG¹⁴⁰ en ajoutant une option dans laquelle il y aurait un récit transmédiatique liée à la ville. Dans une telle hypothèse, les joueurs recevraient des informations historiques à travers non seulement l'application mobile, mais bien d'autres moyens de communication comme des appels, des annonces en télé et en journaux, voire même des comédiens déguisés en personnages historiques qui leur donneraient des indices sur la localisation des géocaches.

Voici quelques pistes pour potentialiser les résultats de cette étude. Soulignons que beaucoup plus pourrait être réalisés pour développer les activités existantes. Évidemment, nous

¹³⁸ Genre de jeu ayant une narration et des techniques propres aux jeux de rôle. Pour plus de détails sur ce type de jeu, revoir la section 1.2.4.

¹³⁹ Genre de jeu urbain ayant un espace hybride qui permet aux gens d'interagir aussi dans l'espace virtuel. Pour plus de détails sur ce type de jeu, revoir la section 1.2.4.

¹⁴⁰ Genre de jeu ayant une narration qui combine fiction et réalité. Pour plus de détails sur ce type de jeu, revoir la section 1.2.4.

n'approfondirons pas ce sujet puisqu'il n'est pas l'objectif de notre recherche, cependant nous considérons important de fournir ces modestes suggestions pour démontrer que les modifications sont faisables.

De cette manière nous concluons notre étude dans l'attente que nos recommandations puissent éclairer les prochains projets d'activités ludiques dans les espaces urbains à Montréal.

Bibliographie

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design, Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- Alvarez, J. (2007). *Du jeu vidéo au serious game. Approches culturelle, pragmatique et formelle*. Université de Toulouse. Consulté à l'adresse http://ja.games.free.fr/These_SeriousGames/TheseSeriousGames.pdf
- Andrade, L. A. de. (2012). *Jogos de Realidade Alternativa: cibercultura, espaço e (trans) mídia*. Universidade Federal da Bahia. Consulté à l'adresse [http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:JOGOS+DE+REALIDADE+ALTERNATIVA+Cibercultura+,+Espaço+e+\(+trans+\)+Mídia#0](http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:JOGOS+DE+REALIDADE+ALTERNATIVA+Cibercultura+,+Espaço+e+(+trans+)+Mídia#0)
- Andrade, L. A. de. (2015a). Jogos digitais e mídias locativas. Desenhando a virada espacial na cultura dos games. Dans *XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*.
- Andrade, L. A. de. (2015b). Jogos locativos, espaço e lugar: o caso de Ingress. *Trama: indústria criativa em revista*, 1(1), 11-22. Consulté à l'adresse <http://revistaadmmade.estacio.br/index.php/trama/article/view/1711>
- Andrade, L. A. de. (2016). *Jogos Locativos*. Salvador: EDUFBA.
- Association canadienne du logiciel de divertissement. (2017). *Faits essentiels sur le secteur canadien du jeu vidéo*. Consulté à l'adresse http://theesa.ca/wp-content/uploads/2017/10/ESAC2017_Booklet_French05_Digital.pdf
- Berenstein-Jacques, P. (2008). Errances et corpographies urbaines. Dans *Ist International Congress on Ambiances* (p. 331-334).
- Bhéreur-Lagounaris, A. (2016). Les enjeux de la ludification des espaces publics ou les liens entre Pokemon Go et les laboratoires urbains par. Dans E. Prévot, Maryvonne ; Douay, Nicolas ; Monin (Éd.), *L'urbanisme, l'architecture et le jeu*. Lille.
- Blais, M., & Martineau, S. (2006). L'analyse inductive générale : description d'une démarche visant à donner un sens à des données brutes, 26(2003), 1-18.
- Bonenfant, M., & Genvo, S. (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, 2(En ligne), 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.286>
- Borries, F. von, Walz, S. P., & Böttger, M. (Éd.). (2007). *Space time play : computer games, architecture and urbanism : the next level*. Basel: Birkhauser.

- Boullier, D. (2008). Le Web immersif, 67-80.
- Bousbaci, R. (2017). *AME 6817 — Notes du cours Herméneutique [Présentation PowerPoint]*. Montréal. Consulté à l'adresse <https://studium.umontreal.ca/>
- Brougère, G., & Perron, B. (2013). Éditorial. Pour une « French Touch » des études sur le jeu. *Sciences du jeu*, (1). Consulté à l'adresse <http://journals.openedition.org/sdj/197>
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Chombart De Lauwe, P.-H. (1979). Appropriation de l'espace et changement social. *Cahiers Internationaux de Sociologie*, 66, 141-150. Consulté à l'adresse <http://www.jstor.org/stable/pdf/40689859.pdf>
- Cocchia, A. (2014). Smart and Digital City: A Systematic Literature Review. Dans R. P. Dameri & C. Rosenthal-Sabroux (Éd.), *Smart City*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-06160-3_2
- Coenen, T., Mostmans, L., & Naessens, K. (2013). MuseUs: Case Study of a Pervasive Cultural Heritage Serious Game. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 6(2). <https://doi.org/10.1145/2460376.2460379>
- Creswell, J. W. (2003). *Research Design : Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. Londres: Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2007). Five qualitatives approaches to inquiry. Dans *Qualitative inquiry and research design : Choosing among five approaches*. (p. 53-84). Londres: Sage Publications.
- Dameri, R. P. (2013). Searching for smart city definition: a comprehensive proposal. *International Journal of Computers & Technology*, 11(5), 2544-2551.
- de Lange, M. (2009a). The Mobile City project and urban gaming. *Second Nature*, (2), 160-169. Consulté à l'adresse http://www.bijt.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/De_Lange-The-Mobile-City-project-and-urban-gaming_Second_Nature_2009.pdf
- de Lange, M. (2009b). The Mobile City project and urban gaming. *Second Nature: International journal of creative media*, 1(2), 160–169. Consulté à l'adresse http://www.bijt.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/De_Lange-The-Mobile-City-project-and-urban-gaming_Second_Nature_2009.pdf
- de Souza e Silva, A. (2006). From Cyber to Hybrid Mobile Technologies as Interfaces of

- Hybrid Spaces. *Space and Culture*, 3, 261-278.
<https://doi.org/10.1177/1206331206289022>
- de Souza e Silva, A. (2009). Hybrid Reality and Location-Based Gaming: Redefining Mobility and Game Spaces in Urban Environments. *Simulation & Gaming*, 40(3), 404-424.
<https://doi.org/10.1177/1046878108314643>
- de Souza e Silva, A. (2013). Location-Aware Mobile Technologies: Historical, Social and Spatial Approaches. *Mobile Media & Communication*, 1(1).
<https://doi.org/10.1177/2050157912459492>
- de Souza e Silva, A. (2017). *Pokémon Go* as an HRG: Mobility, sociability, and surveillance in hybrid spaces. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 20-23.
<https://doi.org/10.1177/2050157916676232>
- de Souza e Silva, A., & Delacruz, G. C. (2006). Hybrid Reality Games Reframed: Potential Uses in Educational Contexts. *Games and Culture*, 1(3), 231-251.
<https://doi.org/10.1177/1555412006290443>
- de Souza e Silva, A., & Frith, J. (2014). Re-Narrating the City Through the Presentation of Location. Dans J. Farman (Éd.), *The Mobile Story: Narrative Practices with Locative Technologies*. New York: Routledge.
- de Souza e Silva, A., & Hjorth, L. (2009). Playful Urban Spaces. A Historical Approach to Mobile Games. *Simulation & Gaming*, 40(5), 602-625.
<https://doi.org/10.1177/1046878109333723>
- de Souza e Silva, A., & Sutko, D. M. (2008). Playing Life and Living Play: How Hybrid Reality Games Reframe Space, Play, and the Ordinary. *Critical Studies in Media Communication*, 25(5), 447-465. <https://doi.org/10.1080/15295030802468081>
- Débord, G. (1956). Théorie de la dérive. *Les Lèvres nues*, 9. Consulté à l'adresse <http://www.larevuedesressources.org/theorie-de-la-derive,038.html>
- Delanoë, B. (2010). Quel vivre ensemble dans nos villes de demain ? *Après-demain*, 1(13), 17-20.
- Deslauriers, J.-P., & Kérisit, M. (1997). Le devis de recherche qualitative. Dans J. Poupart, J.-P. Deslauriers, L.-H. Groulx, & E. Al (Éd.), *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques et méthodologiques* (p. 86-109). Boucherville: Gaëtan Morin.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2014). Du game design au gamefulness :

- définir la gamification. *Sciences du jeu*, 2, 1-15. Consulté à l'adresse <http://sdj.revues.org/287>
- Duggan, E. (2017). Squaring the (Magic) Circle: A Brief Definition and History of Pervasive Games. Dans A. Nijholt (Éd.), *Playable Cities: The City as a Digital Playground*. Springer.
- Durand, C., & Blais, A. (2009). Le sondage. Dans B. Gauthier (Éd.), *Recherche sociale : De la problématique à la collecte des données* (p. 445-487). Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Fortin, M.-F. (2010). *Fondements et étapes du processus de recherche : méthodes quantitatives et qualitatives* (2e éd.). Montréal: Chenelière.
- Foucault, M. (1990). *The history of sexuality* (Vintage Bo). New York: Vintage Books.
- Fragoso, S., & Ligabue, R. (2014). Histórias de Cidades: projeto de game locativo transmídia para valorização dos espaços urbanos. Dans *Proceedings of SBGames* (p. 229-238). Porto Alegre. Consulté à l'adresse http://www.sbgames.org/sbgames2014/proceedings_trilha_artes_e_design
- Fragoso, S., & Reis, B. M. S. (2016). Ludic re - enchantment and the power os locative games : a case study oh the game Ingress. Dans *Proceedings of the Tenth International Conference on Culture, Technology, Communication* (p. 259-272). London.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed : Videogames as a means for critical thinking and debate*. Georgia Institute of Technology. Consulté à l'adresse <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative. Dans M. Wolf & B. Perron (Éd.), *The video game theory reader* (p. 221-235). New York et Londres: Routledge.
- Frasca, G. (2007). *Play the message: Play, game and videogame rhetoric*. Thèse de doctorat non publiée, IT University of Copenhagen, Danemark.
- Fremont, A. (1980). L'espace vécu et la notion de région. *Travaux de l'Institut Géographique de Reims*, 41(1), 47-58. <https://doi.org/10.3406/tigr.1980.1081>
- Gadamer, H. G. (1996). *La philosophie herméneutique*. (traduit par J. Grondin, Éd.). Paris: Presse universitaires de France.
- Gaver, W. W., Bowers, J., Boucher, A., Gellerson, H., Pennington, S., Schmidt, A., ... Walker, B. (2004). The drift table: designing for ludic engagement. Dans *Extended*

- abstracts of the 2004 conference on Human factors and computing systems - CHI '04* (p. 885-900). New York, New York, USA: ACM Press.
<https://doi.org/10.1145/985921.985947>
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy : Revised and Updated Edition*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gehl, J. (2011). *Life between buildings : using public space*. Washington, DC: Island Press.
- Gehl, J. (2012). *Pour des villes à échelle humaine*. Montréal: Montréal : Éditions Écosociété.
- Gehl, J. (2013). *How to study public life*. (B. Svarre, Éd.). Washington, DC : Island Press.
- Geoffrion, P. (2009). Le groupe de discussion. Dans B. Gauthier (Éd.), *Recherche sociale : De la problématique à la collecte des données* (p. 391-414). Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Grondin, J. (2006). *L'heuristique : « Que sais-je ? »*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Herman, D. (2002). *Story logic : problems and possibilities of narrative*. Lincoln, Neb: University of Nebraska Press.
- Hjorth, L., & Richardson, I. (2017). *Pokémon GO : Mobile media play, place-making, and the digital wayfarer*. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 3-14.
<https://doi.org/10.1177/2050157916680015>
- Huizinga, J. (1951). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Ishida, T. (2002). Digital City Kyoto. *Commun. ACM*, 45, 76-81.
- Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. New York: Vintage Books.
- Jenkins, H. (2013). *La culture de la convergence : des médias au transmédia*.
- Jenkins, H., Camper, B., Chisholm, A., Grigsby, N., Klopfer, E., Osterweil, S., ... Chor Guan, T. (2009). From Serious Games to Serious Gaming. Dans U. Ritterfeld, M. Cody, & P. Vorderer (Éd.), *Serious games : mechanisms and effects* (p. 448-468). New York: Routledge.
- Lantz, F. (2006). Big games and the porous border between the real and the mediated. *Receiver Magazine*, 16.
- Laperrière, A. (2009). L'observation directe. Dans B. Gauthier (Éd.), *Recherche sociale : De la problématique à la collecte des données* (p. 311-336). Québec: Presses de l'Université du Québec.

- Lefebvre, H. (1968). *Le droit à la ville* (2e édition). Paris: Editions Anthropos.
- Lefebvre, H. (2000). *La production de l'espace* (4e éd.). Paris: Anthropos.
- Leite, J. M. D. V. (2010). Médiations technologiques dans la ville : dès la notion d ' espace urbain augmenté aux formes d ' expérience collectivement partagées. *ESSACHESS – Journal for Communication Studies*, 3(2(6)), 63-77. Consulté à l'adresse <http://www.essachess.com/index.php/jcs/article/view/5/5>
- Lemos, A. (2010). Jogos móveis locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. *Rev USP*, 86, 54-65. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i86p54-65>
- Lemos, A. (2011). Pervasive Computer Games and Processes of Spatialization: Informational Territories and Mobile Technologies. *Canadian Journal of Communication*, 36(2), 277-294.
- Malegiannaki, I., & Daradoumis, T. (2017). Analyzing the educational design, use and effect of spatial games for cultural heritage: A literature review. *Computers & Education*, 108. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.007>
- Manovich, L. (2006). The poetics of augmented space. *Visual Communication*, 5(2), 219-240. <https://doi.org/10.1177/1470357206065527>
- Marchand, A., Badke, C., & Walker, S. (2010). Sustainability and the ' Weakness of the Will '. Dans Y. LOU & X. ZHU (Éd.), *Cumulus 2010 Shanghai Conference* (p. 440-445). Helsinki: School of Art and Design, Aalto University.
- Mariani-Rousset, S. (2001). Espace public et publics d'expositions. Les parcours : une affaire à suivre. Dans M. Grosjean & J.-P. Thibaud (Éd.), *Espace urbain en méthodes* (p. 29-44). Marseille: Marseille : Éditions Parenthèses.
- Maxwell, J. A. (2000). La validité : comment pourriez-vous avoir tort? Dans *La modélisation de la recherche qualitative : une approche interactive* (p. 157-177). Fribourg: Éditions Universitaires Fribourg Suisse.
- McGonigal, J. (2008). Why I Love Bees: A Case Study in Collective Intelligence Gaming. Dans K. Salen (Éd.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* (p. 199-227). Cambridge, Mass.: MIT Press. <https://doi.org/10.1162/dmal.9780262693646.199>
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken : why games make us better and how they can change the world*. New York: New York : Penguin Press.

- Mellot, S. (2016). Les dispositifs exploratoires de la ville (dé) font-ils les nouveaux explorateurs ? *Sciences du Design*, 3, 79-91.
- Mont'Alverne, A. (2012). Jogos móveis locativos: uma proposta de classificação. *Contemporânea*, 10(1). Consulté à l'adresse <http://www.e-publicacoes.uerj.br/ojs/index.php/contemporanea/article/viewArticle/3033>
- Montola, M. (2009). Chapter One: Games and Pervasive Games. Dans J. Stenros, A. Waern, & M. Montola (Éd.), *Pervasive games : theory and design* (p. 7-23). Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- Montola, M., & Stenros, J. (2009). Chapter Two: Pervasive Game Genres. Dans *Pervasive games: theory and design* (p. 31-46). Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009a). *Pervasive games: theory and design*. (J. Stenros, A. Waern, & M. Montola, Éd.). Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009b). *Pervasive Games: Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*. Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2012). Studying the Elusive Experience in Pervasive Games. *Simulation & Gaming*, 43(3), 339-355.
<https://doi.org/10.1177/1046878111422532>
- Morreale, D., & Bertone, G. (2015). Alternate Reality Game and Culural Heritage: The « Aequilibrium » Project. *Digital Studies / Le champ numérique*, 0(0). Consulté à l'adresse https://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital_studies/article/view/280
- Nijholt, A. (2015). Designing Humor for Playable Cities. *Procedia Manufacturing*, 3, 2175-2182. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.358>
- Nijholt, A. (2017). *Playable Cities: The City as a Digital Playground*. (A. Nijholt, Éd.). Springer.
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place : cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Cambridgem Mass.: Da Capo Press.
- Paulet, J.-P. (Jean-P. (2005). *Géographie urbaine* (2e éd.). Paris: Armand Colin.
- Pyae, A., & Potter, L. E. (2016). A player engagement model for an augmented reality game. Dans *Proceedings of the 28th Australian Conference on Computer-Human Interaction - OzCHI '16*. <https://doi.org/10.1145/3010915.3010960>

- Qi, L., & Shaofu, L. (2001). Research on digital city framework architecture. Dans *International Conferences on Info-Tech and Info-Net. Proceedings (Cat. No.01EX479)* (Vol. 1, p. 30-36). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICII.2001.982715>
- Ricoeur, P. (1998). Architecture et narrativité. *Urbanisme*, 303, 44-51.
- Roy, S. N. (2009). L'Étude de cas. Dans B. Gauthier (Éd.), *Recherche sociale : De la problématique à la collecte des données* (p. 199-225). Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Ruston, S. (2013). Location-based narrative. Dans M.-L. Ryan, L. Emerson, & B. J. Robertson (Éd.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. Consulté à l'adresse <http://muse.jhu.edu/book/29441>
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2010). Narrative. Dans D. Herman 1962-, M. Jahn 1943-, & M.-L. Ryan 1946- (Éd.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge. Consulté à l'adresse http://gateway.proquest.com/openurl?ctx_ver=Z39.88-2003&xri:pqil:res_ver=0.2&res_id=xri:lion&rft_id=xri:lion:ft:ref:R04432226:0&rft.accountid=12543
- Ryan, M.-L. (2014). Cyberspace. Dans M.-L. Ryan, L. Emerson, & B. J. Robertson (Éd.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (p. 118-121). Baltimore: The Johns Hopkins University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American psychologist*, 55(1), 68-78. Consulté à l'adresse <http://psycnet.apa.org/fulltext/2000-13324-007.pdf>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Nihon Ronen Igakkai zasshi. *Japanese journal of geriatrics*. <https://doi.org/10.1093/intimm/dxs150>
- Savoie-Zajc, L. (2009). L'entrevue semi-dirigée. Dans B. Gauthier (Éd.), *Recherche sociale : De la problématique à la collecte des données* (p. 337-360). Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil.
- Schell, J. (2010). *L'art du game design : 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux*. Paris:

Pearson Education France.

- Schön, D. A. (1986). Vers une nouvelle épistémologie de la profession face à la crise du savoir professionnel. Dans A. . Thomas & E. W. Ploman (Éd.), *Savoir et développement: une perspective mondiale* (p. 80-94). Toronto: Ontario Institute for Studies in Education Press.
- Segaud, M. (2009). Espaces. Dans J.-M. Stébé & H. Marchal (Éd.), *Traité sur la ville* (1re éd., p. 259-289). Paris: Presses universitaires de France.
- Sicart, M. (2017). Reality has always been augmented: Play and the promises of Pokémon GO. *Mobile Media & Communication*, 5(1). <https://doi.org/10.1177/2050157916677863>
- Stébé, J.-M., & Marchal, H. (Éd.). (2009). *Traité sur la ville* (1re éd.). Paris: Paris : Presses universitaires de France.
- Stevenson, D. (2013). *The city*. Cambridge: Polity Press.
- Szulborski, D. (2005). *Through the Rabbit Hole*. Lulu.com. Consulté à l'adresse <https://books.google.com/books?id=jwLl3-hCDJcC&pgis=1>
- Thomas, R. (2007). La marche en ville. Une histoire de sens. *Revue des études grecques*, 36, 15-26.
- Thon, J.-N. (2008). Immersion Revisited: On the Value of a Contested Concept. Dans A. Fernandez, O. Leino, & H. Wirman (Éd.), *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience* (p. 29-43). Rovaniemi, Finland: Lapland University Press.
- Thon, J.-N. (2014). Immersion. Dans M.-L. Ryan, L. Emerson, & B. J. Robertson (Éd.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (p. 269-272). Baltimore: The Johns Hopkins University Press. Consulté à l'adresse <http://www.amazon.com/Johns-Hopkins-Guide-Digital-Media/dp/1421412241>
- Tonkiss, F. (2005). *Space, the city and social theory : social relations and urban forms*. Cambridge: Polity.
- Van der Maren, J. M. (1995). *Méthodes de recherche pour l'éducation*. Montréal: Les Presses de l'Université de Montréal.
- Véron, J. (2008). Enjeux économiques, sociaux et environnementaux de l'urbanisation du monde. *Mondes en développement*, 142(2), 39. <https://doi.org/10.3917/med.142.0039>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design. Implementing Game*

- Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Zimmerman, E. (2013). Manifesto for a Ludic Century. Consulté à l'adresse
http://www.ericzimmerman.com/s/Manifesto_for_a_Ludic_Century.pdf
- Zyda, M. (2005). From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. *IEEE Computer Society*, 38(9), 25-32.

Annexe I : Questionnaire en ligne 1

Étude sur la ludification de la ville

CONTEXTE DE L'ÉTUDE

Vous êtes invités à participer à un projet de recherche. Ce projet vise à mieux comprendre le processus d'appropriation, d'occupation et de socialisation des espaces urbains pendant des activités ludiques autour de la ville de Montréal. Les informations personnelles que vous partagerez ne seront pas diffusées publiquement, elles serviront seulement à des fins communicationnelles pour la chercheuse. En tout temps, vous pouvez contacter Mme Ligabue si vous avez des questions ou désirez des précisions sur ce projet.

Identification et coordonnées de la responsable de l'étude:
Renata Ligabue | renata.de.souza.ligabue@umontreal.ca

Répondre à ce questionnaire devrait prendre une dizaine de minutes.
Merci de votre collaboration.

* Obligatoire

Identification

1. Nom complet *

2. Courriel *

3. Genre

Marquez un seul ovale.

☐ Femme

☐ Homme

☐ Je ne veux pas déclarer

☐ Autre :

4. Habitez-vous depuis au moins cinq ans à Montréal?

Marquez un seul ovale.

☐ Oui

☐ Non Arrêtez de remplir ce formulaire.

Profil

5. Avez-vous déjà participé à d'autres activités ludiques autour de la ville (tels que visite guidée, utilisation d'application exploratoire de la ville, jeu géolocalisé ou autre)?

6. Participez-vous à des activités de loisir dans les espaces urbains (tels que pique-nique, lecture, jeux sportifs, etc.)? Si oui, accompagné ou seul?

7. À quel moment du jour préférez-vous faire des activités dans les espaces urbains, pendant la journée ou la soirée? Y a-t-il une raison pour laquelle vous préférez cette période?

8. Faites-vous des sorties en été? Si oui, quelles activités faites-vous à l'extérieur?

9. Est-ce que les températures froides vous ralentissent dans vos activités à l'extérieur?

Marquez un seul ovale.

- ☐ Oui
☐ Non

10. Lorsque vous êtes dans un espace urbain, que préférez-vous?

Marquez un seul ovale.

- ☐ La solitude
☐ La présence de petits groupes de personnes
☐ Le bain de foule

À propos de Montréal

11. Aimez-vous vivre à Montréal? Pourquoi?

12. Quels sont les lieux que vous préférez à Montréal? Pourquoi?

13. Quels sont les aspects que vous appréciez le plus à Montréal? Y a-t-il des aspects qui vous plaisent moins? Les aspects peuvent être liés à la culture, au climat, à la sécurité, à la diversité culturelle, etc.

14. Comment présenteriez-vous Montréal à quelqu'un qui ne la connaît pas? (Réponse succincte par mots clés si vous le désirez)

15. Aimez-vous aller au Vieux-Montréal? Expliquez votre réponse.

16. Allez-vous au Vieux-Montréal à la même fréquence en été et en hiver? Si non, la température froide est-elle un obstacle ou y a-t-il d'autres motifs?

17. Participez-vous régulièrement aux festivals, aux activités et aux événements du Vieux-Montréal? Si oui, précisez lesquels.

Fourni par



Annexe II : Questionnaires en ligne 2

Parcours Fantômes Montréal

Étude sur la ludification de la ville

CONTEXTE DE L'ÉTUDE

Vous êtes invités à participer à un projet de recherche. Ce projet vise à mieux comprendre le processus d'appropriation, d'occupation et de socialisation des espaces urbains pendant des activités ludiques autour de la ville de Montréal. Les informations personnelles que vous partagerez ne seront pas diffusées publiquement, elles serviront seulement à des fins communicationnelles pour la chercheuse. En tout temps, vous pouvez contacter Mme Ligabue si vous avez des questions ou désirez des précisions sur ce projet.

Identification et coordonnées de la responsable de l'étude:
Renata Ligabue | renata.de.souza.ligabue@umontreal.ca

Répondre à ce questionnaire devrait prendre une quinzaine de minutes.
Merci de votre collaboration.

* Obligatoire

Identification

1. Nom complet *

2. Courriel *

À propos de l'expérience

3. Comment avez-vous vécu cette expérience? Quels étaient vos sentiments pendant le parcours?

4. Qu'est-ce que vous avez le plus apprécié? Expliquez.

5. Y a-t-il des éléments que vous n'avez pas appréciés? Expliquez.

6. Pensez-vous le refaire ou en faire d'autres activités similaires?

Marquez un seul ovale.

☐ Oui
☐ Non

7. Est-ce que l'activité vous a fait découvrir des lieux nouveaux (tels que des ruelles, des rues, des édifices, des vestiges historiques, etc.) à Montréal? Si oui, lesquels?

8. Est-ce que la redécouverte de ce lieu déjà connu vous donne envie d'y retourner pour d'autres activités (par exemple, une promenade, un pique-nique, un jeu, etc.)?

9. Est-ce que l'activité vous a fait découvrir de nouvelles histoires, récits ou personnages inconnus? Donnez un exemple.

10. Est-ce qu'il y a un lieu particulier qui vous a marqué? Si oui, lequel?

11. Est-ce que cette expérience a changé votre vision de la ville? Si oui, de quelle manière?

12. Est-ce que le guide a su vous captiver par sa narration?

13. Est-ce que vous avez d'autres commentaires par rapport à l'expérience?

Fourni par



Parcours Montréal en Histoires

Étude sur la ludification de la ville

CONTEXTE DE L'ÉTUDE

Vous êtes invités à participer à un projet de recherche. Ce projet vise à mieux comprendre le processus d'appropriation, d'occupation et de socialisation des espaces urbains pendant des activités ludiques autour de la ville de Montréal. Les informations personnelles que vous partagerez ne seront pas diffusées publiquement, elles serviront seulement à des fins communicationnelles pour la chercheuse. En tout temps, vous pouvez contacter Mme Ligabue si vous avez des questions ou désirez des précisions sur ce projet.

Identification et coordonnées de la responsable de l'étude:
Renata Ligabue | renata.de.souza.ligabue@umontreal.ca

Répondre à ce questionnaire devrait prendre une quinzaine de minutes.
Merci de votre collaboration.

* Obligatoire

Identification

1. Nom complet *

2. Courriel *

À propos de l'expérience

3. Comment avez-vous vécu cette expérience? Quels étaient vos sentiments pendant le parcours?

4. Qu'est-ce que vous avez le plus apprécié? Expliquez.

5. Y a-t-il des éléments que vous n'avez pas appréciés? Expliquez.

6. Pensez-vous le refaire ou en faire d'autres activités similaires?

Marquez un seul ovale.

☐ Oui
☐ Non

7. Est-ce que l'activité vous a fait découvrir des lieux nouveaux (tels que des ruelles, des rues, des édifices, des vestiges historiques, etc.) à Montréal? Si oui, lesquels?

8. Est-ce que la redécouverte de ce lieu déjà connu vous donne envie d'y retourner pour d'autres activités (par exemple, une promenade, un pique-nique, un jeu, etc.)?

9. Est-ce que l'activité vous a fait découvrir de nouvelles histoires, récits ou personnages inconnus? Donnez un exemple.

10. Est-ce qu'il y a un lieu particulier qui vous a marqué? Si oui, lequel?

11. Est-ce que cette expérience a changé votre vision de la ville? Si oui, de quelle manière?

12. Est-ce que l'application mobile Montréal en Histoires a enrichi votre connaissance historique de Montréal? De quelle manière?

13. Est-ce que vous avez d'autres commentaires par rapport à l'expérience?

Parcours *Geocaching*

Étude sur la ludification de la ville

CONTEXTE DE L'ÉTUDE

Vous êtes invités à participer à un projet de recherche. Ce projet vise à mieux comprendre le processus d'appropriation, d'occupation et de socialisation des espaces urbains pendant des activités ludiques autour de la ville de Montréal. Les informations personnelles que vous partagerez ne seront pas diffusées publiquement, elles serviront seulement à des fins communicationnelles pour la chercheuse. En tout temps, vous pouvez contacter Mme Ligabue si vous avez des questions ou désirez des précisions sur ce projet.

Identification et coordonnées de la responsable de l'étude:
Renata Ligabue | renata.de.souza.ligabue@umontreal.ca

Répondre à ce questionnaire devrait prendre une quinzaine de minutes.
Merci de votre collaboration.

* Obligatoire

Identification

1. Nom complet *

2. Courriel *

À propos de l'expérience

3. Comment avez-vous vécu cette expérience? Quels étaient vos sentiments pendant le parcours?

4. Qu'est-ce que vous avez le plus apprécié? Expliquez.

5. Y a-t-il des éléments que vous n'avez pas appréciés? Expliquez.

6. Pensez-vous le refaire ou en faire d'autres activités similaires?

Marquez un seul ovale.

☐ Oui
☐ Non

7. Est-ce que l'activité vous a fait découvrir des lieux nouveaux (tels que des ruelles, des rues, des édifices, des vestiges historiques, etc.) à Montréal? Si oui, lesquels?

8. Est-ce que la redécouverte de ce lieu déjà connu vous donne envie d'y retourner pour d'autres activités (par exemple, une promenade, un pique-nique, un jeu, etc.)?

9. Est-ce que l'activité vous a fait découvrir de nouvelles histoires, récits ou personnages inconnus? Donnez un exemple.

10. Est-ce qu'il y a un lieu particulier qui vous a marqué? Si oui, lequel?

11. Est-ce que cette expérience a changé votre vision de la ville? Si oui, de quelle manière?

12. Pendant le jeu, comment évaluez-vous la collaboration avec les autres participants? A-t-elle été décisive à un certain moment donné?

13. Est-ce que vous avez d'autres commentaires par rapport au jeu?

Annexe III : Guides d’entretiens

Parcours Fantômes Montréal

CONTEXTE DE L’ÉTUDE

Ce projet vise à mieux comprendre le processus d’appropriation, d’occupation et de socialisation des espaces urbains pendant des activités ludiques autour de la ville de Montréal.

En tout temps, vous pouvez contacter Mme Ligabue si vous avez des questions ou désirez des précisions sur ce projet.

Cette entrevue en groupe devrait prendre environ 90 minutes.

Je vous remercie de votre collaboration.

Guide d’entretien en groupe avec les participants de la visite Fantômes Montréal

Occupation et lieu de rencontre

1. Après cette expérience ludique, êtes-vous plus encouragé à passer davantage de temps dans les espaces urbains?
2. À votre avis, cette activité est-elle une bonne alternative pour occuper les espaces urbains?
3. À votre avis, ces espaces urbains explorés par les activités ludiques deviennent-ils davantage des lieux plus familiers, plus fréquentés voire même des lieux de rencontre?
4. À votre avis, l'espace urbain ordinaire devient-il terrain de jeu au cours de ce genre d'activité ludique?

Fonction et sens du lieu

5. Est-ce que les paramètres urbains (par exemple, les rues, le mobilier urbain, la nature...) ont changé de fonction pendant l’activité, c’est-à-dire sont-ils devenus de nouveaux supports pour bien vous approprier l’activité?
6. Est-ce que votre participation à cette expérience a changé la manière dont vous voyez le Vieux-Montréal (ou les espaces visités)? Comment?
7. Jugez-vous que les espaces visités deviennent plus intéressants à vos yeux après cette expérience? Comment votre perception a changé?

Socialisation et engagement

8. Aimeriez-vous répéter cette activité seul?
9. Avez-vous interagi ou collaboré avec quelqu’un pendant l’activité? Décrivez la situation.
10. À votre avis, cette activité est-elle sociale?
11. Avez-vous interagi avec l’environnement? Décrivez la situation.

12. Vous sentez-vous plus impliqué dans la ville après cette expérience? De quelle manière?

Mémoire collective

13. Est-ce que vous avez appris quelque chose de nouveau sur les espaces et la ville? Donnez des exemples.

14. Cette expérience vous est-elle marquée émotionnellement?

15. Pouvez-vous me décrire brièvement les éléments du récit que vous avez retenus?

16. Cette activité vous a-t-elle permis de créer de nouveaux souvenirs rattachés aux espaces visités?

Immersion

17. Est-ce que le guide a su vous captiver à par sa narration?

18. Vous sentez-vous transporté dans une autre réalité pendant l'activité? Comme si vous étiez dans un autre espace, dans une autre époque...

19. Quelle était votre fonction pendant l'activité, étiez-vous en mode spectateur ou identification aux personnages?

20. Si vous vous êtes identifié aux personnages, pouvez-vous me décrire cette identification?

21. Quels ont été les sens sollicités pendant l'activité (la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat)?

Fin du groupe de discussion

22. Est-ce que vous avez d'autres commentaires par rapport à cette activité?

Parcours Montréal en Histoires

CONTEXTE DE L'ÉTUDE

Ce projet vise à mieux comprendre le processus d'appropriation, d'occupation et de socialisation des espaces urbains pendant des activités ludiques autour de la ville de Montréal.

En tout temps, vous pouvez contacter Mme Ligabue si vous avez des questions ou désirez des précisions sur ce projet.

Cette entrevue en groupe devrait prendre environ 90 minutes.

Je vous remercie de votre collaboration.

Guide d'entretien en groupe avec les utilisateurs de Montréal en Histoires

Occupation et lieu de rencontre

1. Après cette expérience ludique, êtes-vous plus encouragé à passer davantage de temps dans les espaces urbains?
2. À votre avis, cette activité est-elle une bonne alternative pour occuper les espaces urbains?
3. À votre avis, ces espaces urbains explorés par les activités ludiques deviennent-ils davantage des lieux plus familiers, plus fréquentés voire même des lieux de rencontre?
4. À votre avis, l'espace urbain ordinaire devient-il terrain de jeu au cours de ce genre d'activité ludique?

Fonction et sens du lieu

5. Est-ce que les paramètres urbains (par exemple, les rues, le mobilier urbain, la nature ...) ont changé de fonction pendant l'activité, c'est-à-dire sont-ils devenus de nouveaux supports pour bien vous approprier l'activité?
6. Est-ce que votre participation à cette expérience a changé la manière dont vous voyez le Vieux-Montréal (ou les espaces visités)? Comment?
7. Jugez-vous que les espaces visités deviennent plus intéressants à vos yeux après cette expérience? Comment votre perception a changé?

Socialisation et engagement

8. Aimeriez-vous répéter cette activité seul?
9. Avez-vous interagi ou collaboré avec quelqu'un pendant l'activité? Décrivez la situation.
10. À votre avis, cette activité est-elle sociale?
11. Avez-vous interagi avec l'environnement? Décrivez la situation.
12. Vous sentez-vous plus impliqué dans la ville après cette expérience? De quelle manière?

Mémoire collective

13. Est-ce que vous avez appris quelque chose de nouveau sur les espaces et la ville?

Donnez des exemples.

14. Cette expérience vous est-elle marquée émotionnellement?

15. Pouvez-vous me décrire brièvement les éléments de l'histoire que vous avez retenus?

16. Cette activité vous a-t-elle permis de créer de nouveaux souvenirs rattachés aux espaces visités?

Immersion

17. Est-ce que l'application a su vous captiver par sa narration? Ses histoires? Ses personnages?

18. Vous sentez-vous transporté dans une autre réalité pendant l'activité? Comme si vous étiez dans un autre espace, dans une autre époque...

19. Êtes-vous à l'aise avec la technologie utilisée?

20. Quels ont été les sens sollicités pendant l'activité (la vue, l'ouïe, la lumière, ...)?

Fin du groupe de discussion

21. Est-ce que vous avez d'autres commentaires par rapport à cette activité?

Parcours *Geocaching*

CONTEXTE DE L'ÉTUDE

Ce projet vise à mieux comprendre le processus d'appropriation, d'occupation et de socialisation des espaces urbains pendant des activités ludiques autour de la ville de Montréal.

En tout temps, vous pouvez contacter Mme Ligabue si vous avez des questions ou désirez des précisions sur ce projet.

Cette entrevue en groupe devrait prendre environ 90 minutes.

Je vous remercie de votre collaboration.

Guide d'entretien en groupe avec les joueurs de *Geocaching*

Occupation et lieu de rencontre

1. Après cette expérience ludique, êtes-vous plus encouragé à passer davantage de temps dans les espaces urbains?
2. À votre avis, cette activité est-elle une bonne alternative pour occuper les espaces urbains?
3. À votre avis, ces espaces urbains explorés par les activités ludiques deviennent-ils davantage des lieux plus familiers, plus fréquentés voire même des lieux de rencontre?
4. À votre avis, l'espace urbain ordinaire devient-il terrain de jeu au cours de ce genre d'activité ludique?

Fonction et sens du lieu

5. Est-ce que les paramètres urbains (par exemple, les rues, le mobilier urbain, la nature ...) ont changé de fonction pendant l'activité, c'est-à-dire sont-ils devenus de nouveaux supports pour bien vous approprier l'activité?
6. Est-ce que votre participation à cette expérience a changé la manière dont vous voyez le Vieux-Montréal (ou les espaces visités)? Comment?
7. Jugez-vous que les espaces visités deviennent plus intéressants à vos yeux après cette expérience? Comment votre perception a changé?

Socialisation et engagement

8. Aimeriez-vous répéter cette activité seul?
9. Avez-vous interagi ou collaboré avec quelqu'un pendant l'activité? Décrivez la situation.
10. À votre avis, cette activité est-elle sociale?
11. Avez-vous interagi avec l'environnement? Décrivez la situation.
12. Vous sentez-vous plus impliqué dans la ville après cette expérience? De quelle manière?

Mémoire collective

- 13. Est-ce que vous avez appris quelque chose de nouveau sur les espaces et la ville? Donnez des exemples.
- 14. Cette expérience vous est-elle marquée émotionnellement?
- 15. Cette activité vous a-t-elle permis de créer de nouveaux souvenirs rattachés aux espaces visités?

Immersion

- 16. Est-ce que le jeu a su vous captiver à travers ses défis?
- 17. Vous sentez-vous transporté dans une autre réalité pendant l'activité? Comme si vous étiez dans un autre espace, dans une autre époque...
- 18. Êtes-vous à l'aise avec la technologie utilisée?
- 19. Quel était votre rôle pendant l'activité (de leader, de suiveur, de chercheur...)?
- 20. Quels ont été les sens sollicités pendant l'activité (la vue, l'ouïe, le toucher)?

Fin du groupe de discussion

- 21. Est-ce que vous avez d'autres commentaires par rapport à cette activité?

Annexe IV : Journaux de bord

Activité : Visite guidée thématique

Parcours : Vieux-Montréal (ruelles, Auberge Saint Gabriel, Place Jacques Cartier, etc)

Pont de départ : Place Royale

Participants : J, H et I

Date : 21/12/2017

Durée : 1h30 (pause de 15-20 minutes)

JOURNAL DE BORD

- Il faisait très froid, la sensation était de -20 degrés.
- Le froid a empêché le raconteur de porter le costume adéquat et le maquillage, ce qui a endommagé l'activité sur le point de vue de l'immersion.
- Le raconteur incarne le personnage, il a une posture très gestuelle, il est drôle, il fait des blagues d'humeur noire, parfois il crie, il change le ton de sa voix, il s'agenouille, ce fut vraiment théâtral.
- Le raconteur essaye d'interagir avec les participants, il pose des questions, il réagit par rapport au comportement du groupe. Cependant, pour donner un certain rythme à son exposé, il parlait très vite, parfois il était difficile de lui accompagner.
- J'ai perçu que les participantes se sont embarquées dans l'histoire, elles regardent le raconteur presque tout le temps, sauf quand on se déplace, quand il pointe quelque chose ou quand il raconte quelque chose qui s'est passé dans l'espace où nous sommes – ici les yeux vont vers l'espace ou la chose en question.
- Les participantes étaient très expressives, elles riaient, elles s'étonnaient, parfois elles démontraient de la tristesse, elles lèvent ou fronçaient leurs sourcils à plusieurs reprises au cours de l'itinéraire.
- J'ai eu l'impression qu'à tout moment où le raconteur commençait à parler, on rentrait dans un autre univers - presque une bulle d'immersion - et quand il y avait des interruptions, des pauses ou des déplacements on sortait un peu de cette bulle.
- Il y a eu quelques interruptions par rapport à nos entours – par exemple, des voitures qui entraient dans les ruelles, d'autres voitures qui se stationnaient. Cela nous faisait sortir un peu de la bulle d'immersion aussi.
- Pendant le parcours les gens me disent que l'activité était très divertissante, il y en a une que me remercie de la proportionner une telle expérience.
- À un moment donné, après 30-35 minutes, on a été obligé de faire une pause. Les participantes m'ont demandé de se réchauffer, car elles avaient froid. On s'est arrêtés

dans un café – ce qui a ‘coupé’ toute l’ambiance de l’expérience – encore une fois, on se sortait de la bulle.

- Pendant la pause le raconteur m’a dit qu’avec un groupe plus grand, le costume et le maquillage, le groupe est habituellement plus embarqué, plus immergé. Il m’a dit qu’il a déjà vu des participants avec peur et des expressions horrifiées.
- Le raconteur m’a dit également qu’il a réduit le parcours et le temps de l’expérience à cause du froid, car il voyait que les participantes avaient trop froid.
- On prendrait beaucoup de temps dans les déplacements à cause de la glace – ce qui fait que le parcours a été réduit.
- La seule chose à laquelle le froid a collaboré ce fut un moment où on s’est placés proche du feu à la Place Jacques-Cartier pour écouter les histoires du raconteur – cela a créé une ambiance typique des histoires d’horreur (dommage qu’il y avait la musique de Noël, le silence ce serait plus sinistre).
- Pendant les déplacements j’ai entendu plus d’une fois les participantes disant que ce fût la première fois qu’elles sont allées à cet endroit ou qu’elles ne connaissaient pas cet espace, cette histoire ou ce personnage.
- Les participantes n’interagissent pas les uns avec les autres pendant l’exposé du raconteur, parfois elles se parlent pendant les déplacements, les commentaires sont presque toujours liés à la température.
- À mon avis, ce fut l’expérience plus riche en matière de connaissances, d’exploration et d’appropriation imaginaire des histoires déroulées dans l’espace urbain.
- D’une manière générale, personne n’interagit de façon physique avec l’environnement, sauf le raconteur qui, parfois, monte un muret, pointe vers un bâtiment, touche quelque chose, etc.
- À la fin, les trois participantes m’ont dit qu’elles ont aimé la visite, malgré le froid.

Activité : Montréal en Histoires

Parcours : Vieux-Montréal Est

Point de départ : Place d'Armes

Participants : A et B

Date : 29/10/2017

Durée : 2h

JOURNAL DE BORD

- Il pleuvait un peu au début et au cours du parcours la pluie est devenue plus intense
- La pluie rendait un peu difficile à toucher l'écran pour naviguer dans l'application de façon générale – j'ai essayé de minimiser le problème en nettoyant l'écran plusieurs fois
- Problèmes techniques dans le premier tableau – le wifi ne marchait pas donc nous avons vu le début du tableau sans audio et après j'ai réussi à régler le problème à la moitié de la projection
- Les deux savaient que je fournirais les équipements, toutefois A avait téléchargé l'application et les contenus du parcours que nous avons choisi de faire, ce qui démontre de l'intérêt et de la préparation pour faire l'activité
- A savait comment l'application marchait, même si ce fut la première fois qu'elle faisait le parcours, elle a probablement consulté les liens que j'avais l'envoyé à la vielle pour apprendre un petit peu sur l'application et la dynamique de l'activité
- Sur les tableaux :
 - Quelques tableaux avaient des heures précises de projection, ainsi nous perdons un peu du début de la projection ou encore, nous restions après la fin pour revoir le début
 - Pour d'autres, il fallait juste taper le bouton sur l'application, ceux-ci sont bien plus pratiques
 - Certains, nous ne savons pas où ils étaient exactement, nous cherchions un peu autour pour le trouver
 - Pour d'autres, nous étions mal placés pour voir et nous ne bougeons pas beaucoup à cause de la pluie ou nous cherchions un abri pour voir la projection, ce qui, fréquemment, n'était pas au meilleur placement pour regarder le tableau
- Les parties de réalité virtuelle étaient plus compliquées que regarder les tableaux :
 - La technologie de l'application n'est pas très avancée – parfois le son ne marchait pas en concordance avec la vidéo, parfois l'alignement de l'image de la caméra et du bâtiment était difficile à faire (nous nous embêtons à s'éloigner ou à se rapprocher sans résultat positif)

- La pluie limitait nos mouvements avec la tablette (il faut pointer la caméra vers le bâtiment et, en théorie, rester dans la même position pendant le déroulement de la vidéo, alors, à cause de la pluie la tablette était en train de mouiller, donc nous ne restons pas avec la tablette en position verticale pour la protéger
- A montrait plus d'émotions que B, elle était souriante, parfois elle riait plus haut, elle le rapportait souvent comme en cherchant son expression ou pour échanger des regards à propos des informations qu'ils écoutaient
- B était plus réservé, il montrait peu d'expression, il ne cherchait pas le regard de A
- Quatre moments marquants pour A:
 - Le tableau du frère Marie-Victorin sur le Jardin botanique - sourire
 - Le grand tableau, en presque tout le temps – sourire et enthousiasme
 - L'apparition des plaques de signalisation lors de la projection du grand tableau – sourire avec un peu d'ironie (?)
 - À l'exécution de la musique Suzanne lors de la projection du grand tableau – elle regardait intensément son copain comme si la musique avait un sens particulier pour eux
- À la fin, les deux ont dit que l'expérience était plaisante et agréable malgré la pluie

Activité : Montréal en Histoires

Parcours : Vieux-Montréal Ouest

Pont de départ : Place d'Armes

Participants : F et G

Date : 02/12/2017

Durée : 1h45

JOURNAL DE BORD

- Il faisait 10C degré - pas si froid
- Problèmes techniques pendant tout le parcours – le wifi ne marchait pas très bien, le trépied est cassé, la batterie de la caméra est finie avant le parcours (on a enregistré les derniers vidéos avec le téléphone, donc la qualité n'est pas si bonne)
- Les deux savaient que je fournirais les équipements, toutefois F avait téléchargé l'application, mais pas le contenu du parcours, cela démontre quand même de l'intérêt et de la préparation pour faire l'activité
- Étant la première fois qu'ils faisaient le parcours, ils ne savaient pas très bien comme l'application marchait, ce qui me fait penser qu'ils n'ont pas consulté les liens que j'avais l'envoyé à la vielle pour apprendre un petit peu sur l'application et la dynamique de l'activité
- Sur les tableaux :
 - Quelques tableaux avaient des heures précises de projection, ainsi nous perdons un peu du début de la projection ou encore, nous restions après la fin pour revoir le début
 - Pour d'autres, il fallait juste taper le bouton sur l'application, ceux-ci sont bien plus pratiques
 - Certains, nous ne savons pas où ils étaient exactement, nous cherchions un peu autour pour le trouver
 - Après 2 ou 3 tableaux, G s'est rendu compte qu'il y avait un symbole sur le sol marquant le meilleur emplacement pour regarder les tableaux, ainsi pour les prochains nous avons toujours cherché de se bien placer
- Les parties de réalité virtuelle étaient plus compliquées que regarder les tableaux :
 - La technologie de l'application n'est pas très avancée – parfois le son ne marchait pas en concordance avec la vidéo, parfois l'alignement de l'image de la caméra et du bâtiment était difficile à faire (nous nous embêtons à s'éloigner ou à se rapprocher sans résultat positif)

- G n'a pas trouvé l'expérience de la réalité virtuelle très humaine, vu qu'on avait vite les bras fatigués à cause de la position qui permettait de visualiser la réalité virtuelle
- Les deux étaient très expressifs, ils ont souri, ils se sont étonnés, ils se sont concentrés lors des exhibitions des tableaux, rarement ils se regardaient pendant un vidéo ou la projection, ils le faisaient après que le contenu était fini
- Moments marquants pour F :
 - Pour F : le tableau de Éva Circé-Côté – sourire, rapport féministe
 - Pour F : le tableau du poète Émile Nelligan, quelqu'un de sa famille lui déclaré ses poèmes quand elle était petite
 - Pour les deux : le dernier tableau (la Babylon du Nord) – rire, ils se sont amusés avec le contenu
- Commentaires au long du parcours :
 - Les deux trouvent les tableaux des personnages plus intéressants que les informations architecturales ou par rapport aux bâtiments – ce qui démontre plus d'intérêt dans la narration que dans les moments où il y avait du texte ou un narrateur qui racontait les événements en ordre chronologique. Il y a eu beaucoup plus d'intérêt quand le contenu était plus théâtral, plus dramatique, avec les acteurs qui jouaient un rôle, etc.
 - F trouvait les capsules toujours avec beaucoup d'informations à retenir.
 - À plus d'une reprise, les deux mentionnaient qu'ils trouvaient quelque chose très intéressant ou qu'ils ne savaient pas cette histoire
- Les deux parlaient toujours de l'expérience pendant les déplacements, ce qui a nourri beaucoup la collecte
- Ils avaient des commentaires super pertinents puisqu'ils sont les deux game designers
- À la fin, les deux ont dit que l'expérience était plaisante et agréable, qu'ils voulaient le faire il y avait un certain temps, mais ils n'avaient pas d'occasion jusqu'au moment

Activité : *Geocaching*

Parcours : Choisi selon les caches

Point de départ : Station Champs de Mars

Participants : C, D et E

Date : 20/12/2017

Durée : totale 2h10 (pause de 20min) – Début 13h50 – Fin 16h00

JOURNAL DE BORD

- Personne ne savait comment l'application marchait, sauf moi parce que j'ai fait des recherches avant, même n'ayant jamais essayé l'application, car il faudrait être ma première expérience aussi, tout comme pour les participants. Alors, d'abord, je les ai fait écouter une petite vidéo explicative sur le jeu.
- Il faisait froid, environ -3 degrés et il y avait de la neige un peu partout.
- On a choisi la première géocache pour la proximité – la carte indiquait qu'elle était proche de l'entrée bloquée de la station Champ de Mars.
- On avait de difficulté à savoir si on était au bon endroit, car le GPS n'était pas très précis.
- Arrivés au point indiqué sur la carte, on ne savait pas très bien où exactement aller chercher – on a essayé près de la porte, les escaliers, en haut et en bas, et rien a été trouvé, finalement on s'est dit qu'elle serait peut-être cachée sous la neige. À ce moment on se demandait si les géocaches seraient disponibles en hiver. On a donc décidé de partir à la recherche d'une autre.
- Ensuite, on a choisi une géocache près du Château Ramezay, initialement à cause de l'information imprécise du GPS on a pensé qu'elle était près du jardin.
- Après quelques minutes de recherche, on a découvert qu'il y avait des descriptions sur l'application. Ainsi, après avoir regardé la vidéo d'indice on s'est rendu compte qu'on cherchait dans le mauvais côté. À ce moment on a découvert également qu'il y avait des informations dans l'application sur les attributs (disponibilité en hiver, 24/7, recommandé pour les touristes, etc.) et le type (taille, difficulté, terrain, etc.) de géocache.
- Arrivés au bon endroit selon la vidéo, on a beaucoup cherché et, encore, rien trouvé, même après la découverte d'un autre indice (l'objet caché était magnétique), on continuait sans le trouver.
- La neige rendait un peu difficile à chercher les objets cachés – on avait toujours l'impression que quelque chose se cachait sous la neige et qu'on ne pourrait pas la trouver sans faire beaucoup de nettoyage.
- Les informations historiques mises dans l'application étaient complètement ignorées par les participants – on n'avait pas envie de lire à propos de l'histoire pendant la

chasse (il faudrait penser dans un moyen d'intégrer l'information à la chasse – en format de texte, elle n'est pas attirante dans ce type d'activité).

- Finalement on a décidé de choisir une autre géocache à chercher, j'ai perçu que les participants commençaient à être un peu frustrés.
- E et D ont passé à la prochaine plus facilement, C et moi cherchions jusqu'à la dernière minute.
- On s'est rendu alors dans le troisième endroit visité, rue le Royer Ouest coin Saint-Laurent. Là, on a lu dans l'application que la géocache avait quelque rapport avec l'histoire de Montréal, alors on cherchait près du panneau de Montréal en Histoires, près d'une vitrine où il y avait des portraits et des livres à propos de Jeanne Mance, toujours sans rien trouver.
- Encore une fois, les informations historiques en forme de texte dans la description de la géocache ont été complètement ignorées.
- Réalisant que les participants étaient déçus, j'ai décidé d'aller sur l'onglet 'activité' dans l'application pour chercher d'autres informations qui pourraient nous aider. Là, j'ai trouvé une photo de l'objet qu'on cherchait et je l'ai montré aux participants pour les encourager un peu.
- Effectivement, ça n'a pas beaucoup aidé, car on s'est rapidement désisté de chercher cette géocache – on était déjà plus d'une heure dehors et les participants avaient froid, alors je les ai proposés de faire une pause pour se réchauffer dans un café.
- Pendant la pause on a décidé de choisir une boîte très facile, ainsi ce serait plus probable qu'on réussira à la trouver – les participants ne voulaient pas d'autre déception.
- Après la pause, E a dû se retirer de l'expérience, car elle était plus longue qu'elle avait pensé et elle devrait aller travailler – j'avais demandé donc si les autres participants voulaient s'arrêter, mais C et D ont voulu continuer.
- E a exprimé qu'elle n'était pas très contente de se retirer de l'expérience sans avoir trouvé une géocache, elle semblait déçue. Toutefois, elle avait un engagement, alors elle n'avait pas de choix.
- J'ai trouvé intéressant que même avec une participante de moins, les deux aient choisi de continuer – cela peut indiquer qu'ils ont trouvé l'expérience quand même intéressante et qu'ils étaient curieux, malgré le froid et la frustration.
- Sortant du café on s'est allés en direction au Palais du Congrès pour une dernière tentative – celle-ci avec des indices et descriptions bien évidentes.
- Arrivés au bon endroit, on a suivi les instructions de l'application, au début sans succès – on touchait la structure métallique indiquée dans les instructions, les mains courantes, on enlevait la neige du sol pour voir s'il y avait quelque chose caché...
- Après quelques minutes, C cherchait en dessous de la structure métallique et elle a exclamé avec surprise : Oh my god! – elle avait trouvé une espèce de plaque

obstrutrice très mince avec un aimant et une liste dedans (le 'log' des personnes qui ont trouvé la géocache).

- Après la trouvaille C a dit que comprenait l'indice de la deuxième géocache qu'on avait cherché – il disait que l'objet était magnétique - et qu'elle avait quasiment envie de retourner là pour essayer encore une fois (s'il faisait chaud, je pense qu'on y serait allé)
- De même, D a dit que désormais ce serait plus facile à trouver d'autres, car on savait un peu plus à quoi s'attendre. Pendant l'expérience, il y a eu des commentaires des participants par rapport à la difficulté à cause du froid et de la neige, alors c'est évident qu'ils préféreraient faire l'activité en printemps, été ou automne.
- D'une manière générale, l'application marche bien (beaucoup mieux que Montréal en Histoires), cependant on a eu quelques problèmes techniques lors du parcours – parfois le GPS ne semblait pas marcher très bien
- Au début, le jeu n'est pas très facile et l'application n'est pas si évidente pour ceux qui ne la connaissent pas - la collecte a été surement endommagée (on a perdu beaucoup de temps, on était tous un peu frustrés, on avait froid) à cause de la méconnaissance de l'application (si l'on avait découvert les indices dès le début peut-être on aurait réussi à trouver les géocaches plus rapidement) – peut-être, ce serait mieux passé si j'avais essayé le jeu toute seule avant, alors je pourrais les expliquer comment le jeu marchait.
- À mon avis, la vidéo du début a peu collaboré, il faudrait avoir une vidéo ou un tutoriel pour expliquer un peu les fonctionnalités de l'application.
- Pendant les déplacements il y avait peu d'interaction entre les participants, ils parlaient plus sur l'itinéraire, la personne avec l'iPad donnait les coordonnées, parfois elle demandait leurs opinions, mais pas plus que ça.
- Par contre, ce fut l'activité où j'ai vu les gens interagir le plus (il faudrait collaborer pour la chasse, chacun chercherait un coin, on échangé des informations, parfois autre personne prendrait l'iPad pour chercher d'autres pistes)
- Ce fut la seule activité où les gens interagissent de façon physique avec l'environnement – on montait des murets, on touchait la clôture, les statues, les mains courantes, les lampadaires, etc.
- Également ce fut l'activité avec plus d'implication des participants.

Annexe V : Formulaire de consentement



FORMULAIRE D'INFORMATION ET DE CONSENTEMENT

« Jouer dehors : le retour vers les espaces urbains »

Chercheuse étudiante : Renata de Souza Ligabue, étudiante à la maîtrise, École de Design, Université de Montréal
Directeur de recherche : Marie-Josèphe Vallée, professeure agrégée, École de Design, Université de Montréal

Vous êtes invité à participer à un projet de recherche. Avant d'accepter, veuillez prendre le temps de lire ce document présentant les conditions de participation au projet. N'hésitez pas à poser toutes les questions que vous jugerez utiles à la personne qui vous présente ce document.

A) RENSEIGNEMENTS AUX PARTICIPANTS

1. Objectifs de la recherche

Ce projet vise à mieux comprendre le processus d'appropriation, d'occupation et de socialisation des espaces urbains pendant des activités ludiques autour de la ville. Pour ce faire, nous comptons recueillir le point de vue de 12 adultes qui vivent à Montréal depuis au moins trois ans et qui acceptent de participer à une des activités choisies qui seront analysées dans cette étude.

2. Participation à la recherche

Si vous acceptez, vous répondrez à deux questionnaires en ligne (un avant et un après l'expérience), participerez à une activité ludique à Montréal et accorderez une entrevue en groupe à la chercheuse qui vous demandera de réfléchir et discuter à propos de l'expérience vécue. Le premier questionnaire, qui devrait pouvoir être répondu en une dizaine de minutes, portera quelques questions liées au profil du participant, aussi bien qu'à leurs habitudes par rapport à la ville et aux espaces urbains. La participation à l'activité ludique sera d'approximativement deux heures. Le second questionnaire portera des questions liées à l'expérience vécue et devrait prendre 15 minutes à remplir. L'entrevue en groupe réunira tous les participants de chaque activité analysée, étant le nombre maximum de quatre personnes. Elle devrait durer environ 90 minutes et sera enregistrée, tout comme la participation à l'activité ludique, avec votre autorisation, sur support vidéo et audio afin d'en faciliter ensuite l'analyse des données verbales et non verbales et la transcription de l'entrevue. Le lieu et le moment du déroulement de l'activité ludique et de l'entrevue seront déterminés avec l'intervieweur, selon vos disponibilités. La durée totale estimée pour la participation à cette étude est d'environ quatre heures.

3. Risques et inconvénients

Il n'y a pas de risque particulier à participer à ce projet. Vous pourrez à tout moment refuser de répondre à une question ou vous retirer de l'entrevue. Le seul inconvénient prévu c'est le temps total consacré à la recherche.

4. Avantages et bénéfices

Il n'y a pas d'avantage particulier à participer à ce projet. Vous contribuerez cependant à une meilleure compréhension de ce nouveau phénomène de ludification de la ville.

5. Confidentialité

Les réponses aux questionnaires demeureront confidentielles. La chercheuse étudiante ne peut s'engager à préserver la confidentialité des propos échangés lors des entrevues de groupe car la préservation de la confidentialité des propos échangés et de l'identité des participants dépendra de la discrétion des autres participants. Aucune information permettant de vous identifier d'une façon ou d'une autre ne sera publiée.

De plus, chaque participant à la recherche se verra attribuer un code et seulement la chercheuse pourra connaître son identité. Les données seront conservées dans un lieu sûr. Les enregistrements seront transcrits et seront détruits, ainsi que toute information personnelle, 7 ans après la fin du projet. Seules les données ne permettant pas de vous identifier seront conservées après cette période.

6. Compensation

Il n'y aura pas de compensation.

7. Droit de retrait

Votre participation à ce projet est entièrement volontaire et vous pouvez à tout moment vous retirer de la recherche sur simple avis verbal et sans devoir justifier votre décision, sans conséquence pour vous. Si vous décidez de vous retirer de la recherche, veuillez communiquer avec la chercheuse au numéro de téléphone indiqué ci-dessous. À votre demande, tous les renseignements qui vous concernent pourront aussi être détruits. Cependant, après le déclenchement du processus de publication, il sera impossible de détruire les analyses et les résultats portant sur vos données.

8. Retour de résultats

La chercheuse s'engage à envoyer aux participants un compte rendu de l'étude lorsqu'elle sera finie, aussi bien que le lien pour accéder au mémoire au complet, une fois publié par l'Université.

B) CONSENTEMENT

Déclaration du participant

- Je comprends que je peux prendre mon temps pour réfléchir avant de donner mon accord ou non à participer à la recherche.
- Je peux poser des questions à l'équipe de recherche et exiger des réponses satisfaisantes.
- Je comprends qu'en participant à ce projet de recherche, je ne renonce à aucun de mes droits ni ne dégage les chercheurs de leurs responsabilités.
- Je comprends qu'aucun renseignement pouvant m'identifier ne sera diffusé sans mon consentement
- J'ai pris connaissance du présent formulaire d'information et de consentement et j'accepte de participer au projet de recherche.
- J'autorise les enregistrements audio et vidéo pendant la participation de l'activité et pendant l'entrevue de groupe sachant que cet enregistrement sert à des fins exclusives d'analyse de données et qu'il ne sera diffusé en aucune circonstance.

Signature du participant : _____ Date : _____

Nom : _____ Prénom : _____

Engagement de la chercheuse étudiante

J'ai expliqué au participant les conditions de participation au projet de recherche. J'ai répondu au meilleur de ma connaissance aux questions posées et je me suis assurée de la compréhension du participant. Je m'engage, avec l'équipe de recherche, à respecter ce qui a été convenu au présent formulaire d'information et de consentement.

Signature de la chercheuse étudiante : _____ Date : _____

Nom : _____ Prénom : _____

Pour toute question relative à l'étude, ou pour vous retirer de la recherche, veuillez communiquer avec Renata de Souza Ligabue au numéro de téléphone [REDACTED] ou à l'adresse courriel renata.de.souza.ligabue@umontreal.ca.

Pour toute préoccupation sur vos droits ou sur les responsabilités des chercheurs concernant votre participation à ce projet, vous pouvez contacter le Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche par courriel à l'adresse CPER@umontreal.ca ou par téléphone au [REDACTED] ou encore consulter le site Web <http://recherche.umontreal.ca/participants>.

Toute plainte relative à votre participation à cette recherche peut être adressée à l'ombudsman de l'Université de Montréal en appelant au numéro de téléphone [REDACTED] ou en communiquant par courriel à l'adresse ombudsman@umontreal.ca (**l'ombudsman accepte les appels à frais virés**).
Une copie signée du présent formulaire m'a été remise.

Annexe VI : Approbation éthique



Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche

31 juillet 2017

Madame Renata de Souza Ligabue
Candidate à la maîtrise
École de design - Faculté de l'aménagement

OBJET: Approbation éthique

Mme Renata de Souza Ligabue,

Le *Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (CPER)* a étudié le projet de recherche intitulé « Jouer dehors : le retour vers les espaces urbains » et a délivré le certificat d'éthique demandé suite à la satisfaction des exigences précédemment émises.

Notez qu'il y apparaît une mention relative à un suivi annuel et que le certificat comporte une date de fin de validité. En effet, afin de répondre aux exigences éthiques en vigueur au Canada et à l'Université de Montréal, nous devons exercer un suivi annuel auprès des chercheurs et étudiants-chercheurs.

De manière à rendre ce processus le plus simple possible et afin d'en tirer pour tous le plus grand profit, nous avons élaboré un court questionnaire qui vous permettra à la fois de satisfaire aux exigences du suivi et de nous faire part de vos commentaires et de vos besoins en matière d'éthique en cours de recherche. Ce questionnaire de suivi devra être rempli annuellement jusqu'à la fin du projet et pourra nous être retourné par courriel. La validité de l'approbation éthique est conditionnelle à ce suivi. Sur réception du dernier rapport de suivi en fin de projet, votre dossier sera clos.

Il est entendu que cela ne modifie en rien l'obligation pour le chercheur, tel qu'indiqué sur le certificat d'éthique, de signaler au CPER tout incident grave dès qu'il survient ou de lui faire part de tout changement anticipé au protocole de recherche.

Nous vous prions d'agréer, Madame, l'expression de nos sentiments les meilleurs,

Jean Poupart, Président
Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (CPER)
Université de Montréal

JP/RS/rs

c.c. Gestion des certificats, BRDV

Marie-Josèphe Vallée, professeure agrégée, École de design, Faculté d'aménagement
Danielle Vinnet


p.j. Certificat CPER-17-063-D

adresse postale
3744 Jean-Brillant, B-430-8
C.P. 6128, succ. Centre-ville
Montréal QC H3C 3J7
www.cper.umontreal.ca

Téléphone : 514-343-6111 poste 1896
cper@umontreal.ca

CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE

Le Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (CPEP), selon les procédures en vigueur, en vertu des documents qui lui ont été fournis, a examiné le projet de recherche suivant et conclu qu'il respecte les règles d'éthique énoncées dans la Politique sur la recherche avec des êtres humains de l'Université de Montréal.

Projet	
Titre du projet	Jouer dehors : le retour vers les espaces urbains
Étudiante requérant	Renata de Souza Ligabue  Candidate à la maîtrise, École de design - Faculté de l'aménagement, Université de Montréal
Financement	
Organisme	Non financé
Programme	--
Titre de l'octroi si différent	--
Numéro d'octroi	--
Chercheur principal	--
No de compte	--
Approbation reconnue	
Approbation émise par	non
Certificat:	s.o.

MODALITÉS D'APPLICATION

Tout changement anticipé au protocole de recherche doit être communiqué au CPEP qui en évaluera l'impact au chapitre de l'éthique.

Toute interruption prématurée du projet ou tout incident grave doit être immédiatement signalé au CPEP.

Selon les règles universitaires en vigueur, un suivi annuel est minimalement exigé pour maintenir la validité de la présente approbation éthique, et ce, jusqu'à la fin du projet. Le questionnaire de suivi est disponible sur la page web du CPEP.



Jean Poupert, Président
Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche
Université de Montréal

31 juillet 2017
Date de délivrance

1 août 2018
Date de fin de validité

Annexe VII : Tableau de fréquence des codes

		Fantômes Montréal			TOTAL PAR CATÉGORIE / ACTIVITÉ	Montréal en Histoires				TOTAL PAR CATÉGORIE / ACTIVITÉ
		Parcours	Questionnaire 2	Entrevue		Parcours 1	Parcours 2	Questionnaire 2	Entrevue	
Facteurs déterminants	Immersion Ludique	8	1	7	16	22	29	2	0	53
	Immersion Narrative	9	5	14	28	5	8	5	13	31
	Immersion Perceptive	9	0	5	14	12	12	0	3	27
	Immersion Sociale	2	0	2	4	9	29	0	12	50
	Expérience et sentiments	11	4	28	43	5	32	14	32	83
Phénomènes observés	Appropriation physique	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Appropriation imaginaire - connaissances	14	7	20	41	12	19	12	14	57
	Changement de fonction	0	0	10	10	5	7	0	1	13
	Occupation des espaces urbains	1	6	9	16	1	1	5	3	10
	Nouveaux souvenirs	0	2	5	7	0	0	0	10	10
	Encouragement de nouveaux comportements	0	6	16	22	0	0	5	3	8
	Découverte de la ville	10	8	4	22	7	11	5	5	28
	Valorisation de l'espace urbain / patrimoine	10	4	21	35	9	11	11	15	46
	Changement de perception	0	1	18	19	0	0	1	4	5
	Exploration de la ville	0	5	2	7	0	0	2	3	5
	TOTAL PAR OUTIL DE COLLECTE	74	49	161		87	159	62	118	
TOTAL PAR ACTIVITÉ		284				426				

		Geocaching			TOTAL PAR CATÉGORIE / ACTIVITÉ	TOTAL PAR CATÉGORIE
		Parcours	Questionnaire 2	Entrevue		
Facteurs déterminants	Immersion Ludique	22	6	19	47	116
	Immersion Narrative	0	0	0	0	59
	Immersion Perceptive	5	0	3	8	49
	Immersion Sociale	10	4	8	22	76
	Expérience et sentiments	13	7	7	27	153
Phénomènes observés	Appropriation physique	7	0	9	16	16
	Appropriation imaginaire - connaissances	2	0	4	6	104
	Changement de fonction	6	0	6	12	35
	Occupation des espaces urbains	1	0	3	4	30
	Nouveaux souvenirs	0	0	4	4	21
	Encouragement de nouveaux comportements	1	3	1	5	35
	Découverte de la ville	2	2	4	8	58
	Valorisation de l'espace urbain / patrimoine	0	1	3	4	85
	Changement de perception	0	0	0	0	24
	Exploration de la ville	15	3	3	21	33
	TOTAL PAR OUTIL DE COLLECTE	84	26	74		
TOTAL PAR ACTIVITÉ		184				